

НКВД.

Ролевая игра в жанре красного дизель-панка.

00. Введение.

Добро пожаловать в НКВД (Эн-ке-ве-де). Для игры вам понадобятся несколько единомышленников, парочка игровых кубиков и правильная идеологическая позиция. Кроме того вам будет нужно классовое чутьё. Без него бойцу долго не протянуть. Так что можно честно сказать, что НКВД – не столько игра, сколько руководство к выживанию в безжалостные, бурлящие, роковые, грозные годы борьбы Советского Союза с внешними и внутренними угрозами.

Возьмите за основу “Роковые яйца” и “Мастера и Маргариту” Булгакова. Добавьте в этот коктейль “Первый удар” Шпанова и “тайну двух океанов” Адамова. Подбавьте мистики путём прочтения “посмотри в глаза чудовищ” Лазарчука и Успенского. Визуализуйте всё в стиле комикса А. Липатова “Сталин против Гитлера” и компьютерных тактических стратегий “Silent Storm”.

Поместите действие в Столицу Родины - Москву, город комсомольских организаций, церквей, мечетей и синагог, над которым возвышается трёхсотметровая высотка главного здания НКВД, а в соборе Василия Блаженного на Красной Площади не умолкают молитвы за здоровье Ленина, чей дух всё ещё привязан к телу, сохраняемому в мавзолее достижениями передовой советской науки, и вы получите примерное представление о том, во что придётся окунуться вам и вашим игрокам.

Эта игра не повествует об ужасах кровавой гэбни, хотя и им есть место в этом мире. Многие классовые враги ещё маскируются под обычных советских граждан и ведут свою подрывную деятельность в рядах структур Советского Государства. На территории одной шестой части суши, протянувшейся на многие тысячи километров, и граничащей с огромным количеством враждебно настроенных государств, управляемых капиталистами и фашистами всех мастей, проживает огромное количество народов и культур. Далеко не все из них ещё избавились от пережитков старины и обратились к светлому будущему. Многие шаманы и вожди племён, подвергавшихся гнёту царского режима, до сих пор используют свои оккультные знания не во благо, а во вред новой власти.

Гениальные открытия Советской Науки полностью преобразили старое, сметённое новым коммунистическим порядком, общество. Но и здесь засели змеи, вредители, гады и диверсанты, выискивающие способ ужалить молодое коммунистическое государство и обратить его мирную науку на службу злу и фашизму.

Забудьте то, что вы читали в учебниках истории, игра не об этом. Мир НКВД полон загадок, тайн, гениальных открытий и коварных заговоров врагов Советского Народа. Многое из того, что будет описано далее по тексту более привычно как элементы киберпанковских повестей, нежели что-то, доступное в 1930-ые годы, но именно таков стиль игры – мистические культы, непредсказуемая наука, шпионаж, и, разумеется, жизнь, работа и борьба на грани, на пределе возможностей.

Большинство правил игры сведены к минимуму. Кого-то это может раздражать, но на самом деле такой подход идёт на пользу непосредственному развитию интересного сюжета, когда игроки больше думают не о том, как удачнее использовать правила в пользу себе, прячась за бросками и цифрами, а действительно придумывают свежие, оригинальные и нестандартные идеи.

Здесь не будет долгих перестрелок, когда каждый раунд боя длится по полчаса реального времени, нет. Всё происходит быстро, кроваво и беспорядочно, не оставляя времени на раздумья, совсем как в реальной жизни. Когда вы натываетесь на какой-то конфликт, не предусмотренный правилами - не задумывайтесь. Просто примите решение и бросьте кубики. Той же цели служит и дизайн персонажей - достаточно просто удерживать в памяти всю информацию на своих персонажей, просто потому, что у них есть только шесть навыков.

Навыков, имеющих ровно одно значение, - или он есть, или его нет.

01. Личные дела.

Профессии.

Ниже приведены шаблоны некоторых профессий людей, которые могут оказаться в рядах НКВД или с которыми агентам рано или поздно приходится пересечься по ходу деятельности. Как правило, любая профессия так или иначе завязана на ключевом навыке и некотором профессиональном снаряжении, которое по умолчанию имеется у представителя этой профессии в его распоряжении на момент начала игры. Грамотный подбор профессий для агентов в составе ячейки значительно повышает её возможности и эффективность работы.

Борец.

Профессиональный борец - спортсмен, цирковой артист, или просто физкультурник, совершенствующийся путём физического развития своего тела. Зачастую живёт на деньги за участие в разного рода спартакиадах, представлениях или просто путём преподавания бойцовских умений всем желающим.

Навык: РусБой, Самбо, Бокс и т.д. - на выбор

Снаряжение: сценический или тренировочный костюм, не стесняющий движений.

Взломщик.

Специалист по обезвреживанию замков. Способен проникать на охраняемые объекты, вскрывать замки, и уходить незамеченным.

Навык: Взлом.

Снаряжение: отмычки.

Водитель/пилот.

Профессионал в деле вождения всего, что ездит или летает. Зачастую очень полезен команде, особенно в тех случаях, когда действия на

проблемной территории подразумевают необходимость быстрого отступления.

Навык: рискованное вождение/пилотаж

Снаряжение: автомобиль или самолёт/вертолёт

Сапёр.

Специалист по работе с взрывчатыми веществами. Умеет выявить уязвимые места и нанести максимально возможный вред путём взрыва.

Навык: Взрывные работы

Снаряжение: два заряда взрывчатки и средства приведения её в действие.

Инженер.

Технический волшебник, способный собрать из груды металлолома действующее устройство, починить поломку или разобраться в незнакомом механизме.

Навык: Технология

Снаряжение: набор инструментов.

Медик.

Квалифицированный специалист по спасению жизни и осуществлению сложных хирургических операций, химиотерапии, пересадке органов и многому другому.

Навык: медицина.

Снаряжение: сумка доктора.

Оккультист.

Специалист в какой-либо оккультной практике. Официальные религии не поощряют применение оккультных практик, но специалисты, способные опознать и эффективно противодействовать оккультным явлениям бывают востребованы достаточно часто.

Навык: Оккультизм

Снаряжение: оккультный инвентарь (напр. ритуальный клинок, мел, свечи)

Священнослужитель.

Специалист по оказанию религиозной поддержки, выявлению бесов, одержимых и вурдалаков. Способен оказывать помощь в борьбе с врагами рода человеческого в той мере, в которой это не противоречит канонам его веры.

Навык: религия

Снаряжение: предметы культа.

Снайпер.

Специалист по эффективному устранению противника. Спокойный, расчётливый, неприметный, эффективный. В тех случаях, когда

работает не в рядах регулярной армии, как правило, снабжается фальшивыми документами и имеет подготовленные пути отхода.

Навык: прицельная стрельба, владение винтовкой.

Снаряжение – винтовка со снайперским прицелом, возможно разборная, в маскирующем футляре.

Солдат.

Профессиональный подготовленный боец. Способен осуществлять силовые операции и огневое прикрытие.

Навык: тяжёлое оружие.

Снаряжение: пулемёт, ракетомёт, или гиперболоид

Телохранитель.

Специалист по охране и сопровождению особо важных персон, обеспечению безопасности представителей науки, военного командования и политиков. Основная его задача – вовремя заметить опасность и заблаговременно оповестить охраняемого и силовиков.

Навык: Наблюдательность.

Снаряжение: бронеплащ.

Фармацевт.

Специалист по химическим веществам. Зачастую крайне востребован по обе стороны закона – как для идентификации применявшихся веществ, так и для изготовления различных стимуляторов.

Навык: Фармакология

Снаряжение: переносная химическая лаборатория, разнообразные препараты, пригодные для изготовления стимуляторов на сумму до 200 рублей.

Шпион.

Профессиональный агент внедрения, способный втереться в доверие в какой-либо организации и использовать своё положение для получения требуемой информации путём кражи документов, шантажа и фотосъёмки.

Навык: обман

Снаряжение: косметический набор.

Навыки.

Боевые навыки:

Ближний бой.

Умение эффективно пользоваться ножами, шашками, импровизированным оружием – например прикладом винтовки, бильярдным кием или ножкой от стула.

Взрывные работы.

Умение правильно разместить заряд и подорвать его с нанесением максимального желаемого результата. Умение заложить противопехотную мину, заряд взрывчатки, или изготовить импровизированное взрывное устройство. Также позволяет обезвреживать чужие бомбы.

КраБ (Перунова Десница)

Красный бой. Реконструированное на основе древних церковных текстов о русских богатырях умение вести бой в одиночку против нескольких противников. Позволяет эффективную одновременную атаку нескольких противников (до трёх), нанесение множественных ударов одному противнику (до трёх), а также возможность атаки за спину без обычного пенальти -2. Является дополнением к одной из известных бойцу школ боя, само по себе не берётся.

Мёртвая рука. (Навья Шуйца)

Мистическое умение убивать без оружия – переломы, удары по болевым точкам, проникающие удары по внутренним органам.

Является дополнением к одной из известных бойцу школ боя, само по себе не берётся. Позволяет наносить 1к6 повреждений вместо оглушающих ударов.

Прицельная стрельба.

Снайперская подготовка. Позволяет отслеживать движения цели для более уверенного её поражения. Каждый раунд прицеливания даёт +1 к попаданию до максимума в +3.

РусБой.

Древнее искусство русских богатырей. Бой без оружия, направленный на эффективное уничтожение противника. Включает в себя спектр приёмов, основой которых являются трудноблокируемые удары руками и ногами.

Самбо.

Самооборона без оружия. Боевое искусство, уделяющее значительное внимание броскам и захватам.

Стрелковое оружие.

Умение пользоваться револьвером или пистолетом, пистолетом-пулемётом, винтовкой, электроревольвером и огнёмётом. Умение ухаживать за этим оружием и поддерживать его в боеспособном состоянии. Требуется выбрать что-то одно.

Тяжёлое оружие.

Умение пользоваться тяжёлым оружием огневой поддержки – пулемётами, ракетными станками, гиперболоидом, радиоуправляемыми торпедами. Также включает в себя весь комплекс знаний по поддержанию его в боеспособном состоянии. Требуется выбрать что-то одно.

Общие навыки.

Выживание.

Спектр навыков, связанных со знанием географии, местного зверья, приёмов охоты на него, приёмов защиты от него, признаков ядовитых и хищных животных, а также выживания в различных тяжёлых условиях.

Ловкость.

Спектр навыков, включающих в себя метание предметов, плавание, акробатические трюки, скалолазание, и точную балансировку тела в пространстве. Помимо цирковых гимнастов может весьма пригодиться агенту, вынужденному вести бой, стоя на балках недостроенного небоскрёба в двухстах метрах над землёй.

Наблюдательность.

Умение ежесекундно концентрироваться на окружающем мире и мелких деталях. Позволяет обнаруживать скрытые предметы, как спрятанные на теле мелочи, так и спрятанные на территории закамouflированные объекты при осмотре с борта самолёта. Также позволяет заметить вражескую засаду.

Сила.

Грубая физическая сила и методы её эффективного применения.

Скрытность.

Умение передвигаться незамеченным, вести скрытное преследование, маскироваться и применять камуфляж. Также позволяет устраивать грамотные засады.

Спиритическая подготовка.

Умение концентрировать силы своего организма, для расширения восприятия и обнаружения разного рода бесовщины, духов, проклятий и враждебного магнетического влияния. Общее чувство неявной опасности.

Научно-технические знания.

Верховая езда.

Умение ездить верхом, совершать трюки на скаку и принуждать ездовое животное к выполнению потрeбных действий. Также включает в себя

набор знаний по уходу за животным и правильному с ним обращению, умению успокоить или обучить его чему-либо.

Взлом.

Умение вскрывать замки, проникать мимо сторожевых систем и на охраняемые объекты. Кроме того, весьма полезно при угоне экспериментальной техники.

Медицина.

Умение перевязывать раны, останавливать кровотечение, извлекать пули и применять медицинские препараты и стимуляторы. В условиях оборудованного госпиталя позволяет проводить и более сложные операции.

Оккультизм.

Знание оккультных ритуалов, магических традиций, а также свойств, повадок и характерных признаков разного рода недобитой нечисти, противоречащей советской науке. Умение грамотно провести оккультный ритуал или по оставшимся следам определить суть и назначение проведённого ритуала.

Пилотаж.

Умение водить летательные аппараты – самолёты, автожиры, гирокоптеры и т.д. Включает в себя набор поверхностных знаний по поддержанию техники в рабочем состоянии.

Религия.

Познания в религиозных культах, характерных для них обрядах. Умение понять по обряду его суть, провести религиозный обряд или разобраться в свойствах и назначении предметов культа, определить его подлинность. Знание “антагонистов” данного культа.

Рискованное вождение.

Умение водить всё, что ездит по земле в нетипичных условиях. Под обстрелом, на большой скорости, в условиях нехватки пространства для манёвра, или и то и другое сразу.

Включает в себя набор данных о базовом уходе за техникой и поверхностные знания по её ремонту.

Технология.

Умение чинить, настраивать, собирать и изменять сложные технические устройства, а также понимать принципы и цели работы чужих или чуждых устройств.

Фармакология.

Познания в химии и фармацевтике. Знание ядов, токсинов, галлюциногенов и общего положения дел в медицинской химической науке.

Шпионаж.

Умение применять технические устройства для прослушки, подключаться к телефонным узлам, вести радиоперехват и обнаруживать аналогичные действия со стороны противника.

Социальные навыки.

Азартные игры.

Не только познания в различных азартных играх и умение пользоваться теорией вероятности, но и умение обнаруживать шулерские уловки и применять их самому.

Бюрократия.

Умение разбираться в официальных документах, выискивать в них нестыковки, знание людей, к услугам или авторитету которых стоит обратиться в данной ситуации для благополучного разрешения проблемы в свою пользу. Знание того, к кому можно обратиться за слухами данной направленности.

Обман.

Умение вводить людей в заблуждение, притворяться другим человеком, использовать грим, менять внешность и голос.

Полиграфия.

Умение изготавливать фальшивые документы и подделывать подписи.

Понятия.

Знание местной преступности, мест её обитания, допустимых норм поведения и методов общения. Знание того, к кому стоит обратиться за слухами, контрабандным товаром или нелегальными услугами.

Прикладная психология.

Умение понимать жесты и “язык тела” собеседника, чувствовать его эмоции, ложь и неуверенность.

Соблазнение.

Умение понравиться, ввести в заблуждение и увлечь человека собой.

Убеждение.

Умение убедить человека словами в необходимости совершения каких-то поступков, словесные объяснения чего бы то ни было.

Черты личности.

Какие-то черты психологического портрета, которые придают полноту образу персонажа. Они не обязательны, но с ними порой становится заметно интереснее, поскольку они оказывают влияние на ход сюжета, и порой – самым непредсказуемым образом.

Каждая черта личности, будучи отыграна соответствующим образом, даёт персонажу 1 очко Судьбы.

Бабник.

Не мыслит жизни без противоположного пола. Много, часто и разнообразно.

Денди.

Всегда старается выглядеть одетым с иголочки. Тратит бешеные деньги на изящные дорогие костюмы и уход за собой. Всегда в курсе веяний моды.

Дурной нрав.

Персонаж не в состоянии спокойно сносить стресс или оскорбления, а также смолчать, когда что-то его раздражает.

Зависть.

Зависть к чужому успеху, славе, деньгам и т.д. Будет подсиживать таких конкурентов или портить им репутацию, если сможет.

Игрок.

Не мыслит жизни без азартных игр, скачек и т.д.

Импульсивность.

Предпочитает действия планированию и взвешенному анализу. Всё бы ничего... но не в тех случаях, когда необдуманные поступки могут привести к фатальным последствиям.

Лень.

Нежелание трудиться в тех случаях, когда требуется монотонная однообразная работа, например физическая. Если не видит для себя достойных творческих задач – предпочтёт ничего неделание.

Молодость.

Персонаж очень молод и возможно ещё не вышел из пионерского возраста. Не так много людей способны воспринять всерьёз 14-16-летнего подростка, даже если он действительно специалист и имеет соответствующие документы. Но, к сожалению, время от времени их любопытство всё же приводит ребят в ряды агентов.

Частый недостаток у основного поколения работающих на Комиссариат оборотней.

Набожность.

Вера в бога с полноценным соблюдением положенных ритуалов и обрядов.

Обжора.

Постоянно что-то ест. Не в силах отказаться от хорошего обеда или просто возможности пожрать. Если за ним не следить – может объесть товарищей или выловить всё мясо из супа...

Осторожность.

Никогда не предпринимает торопливых действий – только обдуманные, взвешенные поступки, никакой импульсивности. Возможно, это и хорошо... но не в тех случаях, когда надо действовать быстро!

Биографии.

Персонажи также имеют какую-то свою предысторию, свои цели и устремления. По большому счёту, это хорошо придумывать самостоятельно каждому игроку, чтобы его персонаж был прежде всего интересен ему самому... но для тех, кто в силу тех или иных причин испытывает какие-то проблемы – есть возможность наметить некий “скелет”, который впоследствии можно дополнить мелкими деталями для придания образу жизненности.

Внешность (бросок двух кубиков)	2к 6	Основная мотивация поступков (бросок двух кубиков)	2к 6
Ретро начала века.	2	Эгоизм	2
Дорогой западный костюм.	3	Деньги	3
Характерная внешность: одесский еврей	4	Личная честь	4
Характерная внешность: восточный тип, напр. таджик	5	Обретение знаний	5
Повседневная одежда	6	Порядок и Закон	6
Модная одежда	7	Порядок и Закон	7
Характерная внешность: прибалт	8	Мечь	8
Характерная внешность: Украинец	9	Обретение власти	9
Характерная внешность: Интеллигент	10	Слава	10
Кожанка пилота	11	Долг	11
Крестьянин “от сохи”	12	Удовольствие	12

Также персонаж может обладать какими-то обычно сопутствующими ему личными предметами или общим стилем, которые резко выделяют его в толпе. Можете определять их броском, выбрать из списка или придумать самостоятельно.

Бросок трёх кубиков	3к6
Перчатки	3
Татуировки	4
Пейсы	5
Лысина	6
Оседедец (казацкий чуб)	7
Шрамы	8
Очки в тонкой металлической оправе с круглыми стёклами	9
Тёмные очки	10
Шляпа	11
Борода	12
Длинный плащ	13
Наградное оружие	14
Часы на цепочке	15
Вся одежда в одних и тех же тонах	16
Пилотские очки-консервы на лбу	17
Драгоценности	18

Связи.

То, без чего просто немыслим какой бы то ни было персонаж. Его связи, знакомые люди, коллеги и товарищи по цеху, или же продавцы каких-либо услуг, к которым можно обратиться за советом, информацией или помощью. Связи как минимум с одним таким помощником по определению есть у каждого персонажа. Профессия и род деятельности конкретного контакта определяется броском последовательным двух кубиков. Персонаж с навыком Бюрократии или Понятиями получает 1-3 дополнительных контакта.

Следует помнить, что своих информаторов и помощников стоит оберегать, и порой они будут обращаться к персонажу за помощью, что может оказаться неплохим инструментом для неожиданного поворота сюжета.

Поощряется наличие развитых связей у каждого агента – никогда не знаешь, чья информация окажется востребованной, кто сможет указать на то, что поможет в расследовании.

И хотя официально работа на стороне не поощряется, порой оказывается полезным пойти навстречу хорошему человеку и решить его проблему. Возможная благодарность может заключаться как в деньгах, так и в виде помощи во влиянии на определённых людей и маленьких уступках в обход плану распределения ценных материальных предметов или эксклюзивных поставках подлежащей сдаче

контрабанды не в профильные органы, а непосредственно в распоряжение ячейки.

Контакты также могут приобретаться по ходу игры - удачное расследование, решение чужих проблем, помощь в трудную минуту запросто могут дать персонажу полезное знакомство, если, конечно, его действия были удачны и не повлекли за собой каких-либо крупных неприятностей.

Впрочем, связи не являются чем-то, что длится вечно. Они могут пропадать, особенно в тех случаях, когда к ним обращаются слишком часто. Злоупотребление служебным положением, синдром излишнего любопытства, или отравление свинцом сопровождаемое значительной потерей крови...

Нарушение клятвы или обещания.

Многие сотрудничают из желания отомстить или обещания будущей помощи в достижении некой цели. Нарушение подобного обещания по броску 7- на двух кубиках приводит к потере этого контакта.

Долг.

Если кто-то пожертвовал чем-то материальным ради помощи вам - этот долг должен быть возвращён как можно скорее. В случае отказа это сделать при явной возможности такового действия на 7- контакт утерян.

Убийства.

Люди крайне нервно относятся к тем, кто убивает непричастных или имеет подозрительно высокий процент потерь среди мирного населения. С такими, как правило, не желают иметь ничего общего все, а единственные, кто горят желанием познакомиться поближе - отдел внутреннего расследования, и то из чисто профессионального интереса. По совершению Убийства проводится проверка всех контактов персонажа. По результату 7- контакт утерян.

Невыполнение задания.

Многие не любят неудачников и боятся, что те могут утянуть их с собой. Любое дело проваленное шумно и с разрушительными результатами приводит к тому, что от персонажам могут отвернуться. По броску 5- контакт утерян. Для преступного мира бросок 7- - там неудачников любят ещё меньше.

Предательство Родины.

За любые сделки с совестью и честью ради выполнения порученного задания персонаж получает несмываемое пятно на свою репутацию. По броску 7- его контакты покидают его, опасаясь общаться со столь неблагонадёжным человеком.

Таблица случайных профессий и контактов.

1	1	Государственный служащий	4	1	Специалист по безопасности
	2	Инженер		2	Вор в законе
	3	Военный офицер		3	Среднее гос. учреждение
	4	Техник		4	Крупное гос. учреждение
	5	Медик – частная практика		5	Таксист
	6	Следователь		6	Интеллигент
2	1	Сплетник	5	1	Оккультист/гадалка
	2	Учёный		2	Аптекарь
	3	Пионерская организация		3	Студент
	4	Родственник		4	Контрабандист/отдел снабжения
	5	Служитель культа		5	Политик
	6	Художник/творческая личность		6	Крупное гос. учреждение
3	1	Постовой	6	1	Государственный служащий
	2	Служащий другого отдела		2	Родственник
	3	Местная шпана		3	Завскладом продуктового отдела
	4	Агент устранения		4	Мелкое гос. учреждение
	5	Отдел снабжения		5	Постовой
	6	Журналист		6	Мелкий преступник

Для генерации прошлого персонажа попробуйте воспользоваться нижеприведённой таблицей случайных происшествий, неприязни и межличностных отношений. Используйте последовательный бросок двух кубиков.

- 1-1 Враг из бывших друзей или родственников (см. таблицу неприязни)
- 1-2 Враг из бывших друзей или родственников (см. таблицу неприязни)
- 1-3 Враг из бывших друзей или родственников (см. таблицу неприязни)
- 1-4 Враг из бывших любовников (см. таблицу неприязни)
- 1-5 Враг из профильной организации противника (см. таблицу неприязни)
- 1-6 Враг из рядов крупной шпионской организации (см. таблицу неприязни)
- 2-1 Враг в рядах правительственных структур (см. таблицу неприязни)

- 2-2 Враг из рядов городской милиции (см. таблицу неприязни)
- 2-3 Враг из рядов крупной шпионской организации (см. таблицу неприязни)
- 2-4 Враг – коллега по работе (см. таблицу неприязни)
- 2-5 Враг – коллега по работе (см. таблицу неприязни)
- 2-6 Враг – коллега по работе (см. таблицу неприязни)
- 3-1 любимый человек оказывается вовлечён в дела персонажа... против воли!
- 3-2 тяжкий груз вины после прошлой неудачи, несчастного случая.
- 3-3 долг, возможно карточный или какой либо иной – 2к6х100
- 3-4 удерживали в заложниках или на территории возможного противника
- 3-5 период излечения от затяжного запоя или наркозависимости
- 3-6 персонаж стал жертвой предательства или шантажа.
- 4-1 друг или любимый человек жестоко убит... кем-то.
- 4-2 ложное обвинение в преступлении
- 4-3 персонаж внесён в список к уничтожению врагами народа.
- 4-4 персонаж приобрёл полезные связи... но эти услуги стоят 100 и выше в знаках, имеющих хождение.
- 4-5 Безответная любовь.
- 4-6 персонаж – член тайного сообщества, возможно незаконного.
- 5-1 любовные отношения, но с непрекращающимися конфликтами
- 5-2 любовные отношения, которых не одобряют окружающие
- 5-3 проваленное задание, повлёкшее человеческие жертвы
- 5-4 у персонажа нет и не было семьи... или была?
- 5-5 мятеж против семьи, разрыв отношений
- 5-6 любовные отношения с соперником или... врагом?
- 6-1 персонажу известен секрет, позволяющий давить на крупного гос. чиновника.
- 6-2 персонаж в списке к уничтожению у иностранной разведки
- 6-3 персонаж причастен к гибели невиновных
- 6-4 враги народа знают о персонаже и его прошлом
- 6-5 у персонажа есть какое то ценное имущество, полученное в обход бумаг и установленного завскладом порядка распределения.
- 6-6 персонаж является единственным свидетелем какого-то крупного скандала или должностного преступления.

Таблица неприязни.

- 1 одна сторона была брошена или предана другой
- 2 одна сторона ответственна за ущерб другой
- 3 одна сторона публично унизила другую
- 4 обе стороны – прямые конкуренты
- 5 непрерывные мелкие ссоры между сторонами
- 6 одна сторона обвинила другую в преступлении

Чудеса науки.

Красная наука, освободившись от пережитков прошлого и вредных капиталистических влияний, сумела шагнуть далеко вперёд. Чудесные химические препараты, новые открытия в области физиологии и технические достижения беспредельно раздвинули возможности человеческого организма.

Поскольку дорожке подготовленного за бешенные деньги агента является только мёртвый агент, подготовленный за эти деньги, правительство Родины предоставляет своим агентам возможность выбрать для себя желаемый курс повышающих операций. Начинающему агенту предоставляются кредит в размере 20 тысяч рублей, и ещё по 5 он получает с каждым новым рангом в рядах организации. Примечание: данные расценки являются внутренними и осуществляются исключительно в установленном порядке живой очереди ввиду значительной загруженности осуществляющих их организаций. Рыночная стоимость подобных услуг в капиталистических странах может значительно варьироваться.

Проведение начальных повышающих операций является обязательной процедурой, поскольку без них агент имеет все шансы не справиться со своей грядущей работой.

Ниже приведены только названия процедур и их стоимость, а их полное описание дано в главе 4, повествующей о доступных технологиях.

Амбидекстрия	5	Человек-амфибия	5	Эмпатия	5
Кошачий глаз	10	Фотографическая память	5	Дыхательная тренировка	10
Гибкость	5	Нечувствительность к боли	10	Идеальный баланс	5
Раздельная фокусировка зрения	10	Орлиный взор (Макро-зрение)	5	Метаболическое ускорение	15
Замедляемый метаболизм	5	Микро-зрение	5	Чревовещание	10
Мышечная матрица	15	Параболический слух	5	Собачий нюх	5
Ядовитые клыки	10	Иммунитет к ядам	5	Регенерация	15
Когти	10	Вторая кожа	10	Подкожная броня	20
Подкожный карман	5	Усиленные руки	10	Усиленные ноги	10
Трансморф	20	Острое зрение	5	Быстрый сон	5

Снаряжение.

Помимо повседневной одежды, персонаж получает своё профессиональное снаряжение, полагающееся ему в рамках избранной профессии и 200 рублей подъёмных. Некоторые государственные структуры также выдают своим служащим или агентам личное оружие, набор документов и специальные средства связи. Всё остальное приобретается в рамках бюджета отдела или за наличные деньги.

Использование умений.

В этой игре нет такого понятия как уровни, что идёт на пользу игре и введению в неё новичков. Да и вообще – что такое “сила 3” или “вождие 13”? Что это должно означать? Или вы что-то умеете, или вам это не дано. Или получится – или нет. Точка.

Все проверки проводятся путём броска двух кубиков. При наличии соответствующего умения успехом является 7 и меньше. При его отсутствии – 5 и меньше. В том случае, если отсутствие умения по логике делает бросок невозможным, он не проводится вообще.

Критические результаты.

Любой дубль является критическим результатом. Если бросок успешен – результат положителен. Для боевых бросков это означает автоматический сдвиг повреждений на 1 уровень. Если провален – результат отрицательный. Предельные результаты – 1-1 или 6-6 могут исказить результат ещё сильнее.

Соревнование бросков.

В случае если два персонажа вовлечены в противоборство, проводится стандартный бросок на умение против 7. Если у одного из персонажей нет навыка – его оппонент получает бонус к броску.

Вопрос разрешается быстро и эффективно.

Очки Судьбы.

Могут применяться для коррекции выпавшего результата – например исправить на 1 уровень неудачу (обычная вместо критической), сдвинуть тяжесть полученного ранения, или изменить второстепенные детали сюжета (ну пожалуйста, пусть там будут забытые раззявой-водителем ключи в замке!). Они не могут применяться для крупномасштабного перелома сюжета или более того – автоматического разрешения каких бы то ни было проблем.

Восстанавливаются удачным отыгрышем черт личности персонажа и достижением промежуточных успехов на пути к главной цели сюжета или достижением этой самой цели.

02. Организация.

НКВД.

НКВД является основной организацией, занимающейся внутренними и внешними врагами государства. В её ведении находится весь комплекс мер по предотвращению враждебных действий недобитых гадов на территории страны и борьба с происками иностранных разведок во всех уголках мира.

Ввиду такой обширности лежащих перед организацией задач, НКВД разбит на несколько отделов, каждый из которых в свою очередь содержит подотделы, в ведении которых находятся работающие на постоянной или контрактной основе ячейки агентов.

Общие отделы.

Внутренней безопасности

Занимается преступлениями, происходящими на территории государства. Случаи терроризма, разжигания религиозной, этнической и классовой распри, должностных преступлений и злоупотребления властью в государственных структурах, хищениями и растратами на производстве.

Военный.

Охрана границ государства, военных тайн, объектов оборонного значения. Этот отдел наиболее часто вступает в конфронтацию со снаряжёнными и подготовленными агентами противника. Несколько агентов отдела находились на борту новой подводной лодки "пионер", обеспечивая её внутреннюю безопасность, что впоследствии привело к нейтрализации проникшего на борт лодки диверсанта и успешному разрешению военного конфликта лодки с флотом империалистической Японии.

Внешней безопасности

Отдел, осуществляющий проведение комплекса операций по сохранению безопасности государства на территории за его пределами. Именно отделом внешней безопасности было пресечено расхищение Абвером древних сакральных текстов из тибетского могильника. Благодаря полученным отделом документам, был запущен в производство первый советский мобильный бронекостюм.

Этот же отдел занимается поддержкой коммунистических партий в странах, находящихся на грани революции.

Собственной безопасности.

Наименее популярный из всех отделов, слухи про него передаются только шёпотом. Расследует случаи должностных преступлений непосредственно внутри НКВД. Имеет право проведения расследования деятельности любой ячейки на предмет злоупотреблений и преступлений против служебного долга.

Используется ведущим сюжета как эффективный жупел для распоясавшихся игроков. Как правило, после первого служебного расследования с наложением взысканий, до тех начинает что-то доходить. Если не начинает – расстрел им поможет.

ГУЛАГ.

Главное управление лагерей. Осуществляет работу с задержанными преступниками и обеспечение безопасности содержания их в местах трудовой и политической реабилитации. В ведении отдела постоянно находится около 700 000 заключённых, осуждённых на срок от 10 до 25 лет.

Научные отделы.

Занимаются общим обеспечением безопасности профильных лабораторий, а также сбором и анализом зарубежной технической информации, в том числе

предоставляемой отделом Внешней Безопасности. Являются больше учёными, чем безопасниками.

Медицинский отдел также осуществляет лечение и повышающие операции для контингента агентов, а Технический – их комплектование новым снаряжением.

Паранормальные отделы

Комиссия по ликантропии и вурдалачеству.

Отдел по выявлению не перековавшихся кровопийц и врагов трудового народа и борьбе с ними. Осуществляет образовательную и просветительскую работу среди идущих навстречу представителей проблемного контингента. В её же ведомости находится обеспечение сотрудничества перевоспитываемого контингента с Медицинским отделом.

В деле перековки задержанного контингента тесно сотрудничает с отделом религиозной деятельности.

13-ый отдел

Отдел паранормальных исследований и оккультных явлений. Занимается магическими и гипнотическими практиками, преступлениями, совершёнными с их помощью, а также вопросом расширения возможностей человека за пределы редких и нестабильных случаев отмечавшейся телепатии, телекинеза и ясновидения с возможным переводом этих дисциплин на постоянную основу.

Подлежит регулярным и нерегулярным проверкам на предмет склонения к Врагу. Эти проверки проводятся специалистами отдела религиозной деятельности.

Отдел религиозной деятельности.

Отдел религиозно-коммунистической пропаганды и борьбы с вредоносными культами. Осуществляет как выявление тёмных культов и борьбу с мелкими божками и бесами, так и контроль деятельности других отделов на предмет соответствия их деятельности заповедям исповедуемых религий и кодексу строителей коммунизма.

Этим же отделом, совместно с Медицинским, осуществляется сохранение духа и тела товарища Ленина.

На службе в отделе состоят только религиозно и идеологически подкованные агенты, имеющие профильный сан и образование.

Отдел Паранормальной Археологии.

Занимается вопросами древних нетехнологических и нечеловеческих культур, когда-то населявших планету.

Все его специалисты, по мнению окружающих – слегка чокнутые. Да и невозможно сохранить здравый рассудок, долгое время изучая язык и образ мышления нечеловеческой расы с чуждым мышлением. Впрочем, практическая польза этого отдела значительно превышает потенциальные проблемы его существования даже с учётом того, что не всегда создатель очередного артефакта переживает завершение проекта, над которым он работает.

Охранные структуры отдела, в ведении которых наиболее часто попадают ячейки агентов, как правило, занимаются не только охраной учёных от объектов изучения и тех, кто тоже за ними охотится, но и охраной общества от самих учёных.

Закрытые отделы.

Космического пространства.

Отдел по исследованию околоземного пространства. В его ведении находится ракетостроение, тайные ракетные полигоны, проекты по обеспечению безопасности орбитальных бомбардировочных платформ и общее осуществление деятельности по освоению космического пространства, в частности – лунная база “Циолковский”.

Предпринятое отделом наблюдение за Марсом с помощью беспилотных аппаратов подтвердило наличие жизни на древней планете и наличие пробных запусков кораблей на орбиту планеты. Попытка доставить туда один из двух действующих порталов отдела Транспортальных перемещений завершилась неудачно. Экипаж был вынужден эвакуироваться с разбитого метеоритами корабля “Владимир Ульянов” незадолго до его полного уничтожения второй волной метеоритов. В настоящее время отдел работает над тем, чтобы эвакуировать портал с борта разбитого корабля и доставить его на Марс, для каковой цели готовится вылет ещё двух ракет.

Тускулы.

Отдел, занимающийся борьбой с утечкой умов, осуществляемой белоэмигрантами, во времена гражданской войны сбежавшими на планету Тускула. Вынужден противостоять заметно превосходящему технологически и психически противнику, так что даже максимальное напряжение ресурсов Отдела не всегда даёт желаемые результаты. К счастью, выручает некоторый идеализм и шаткость идеологической позиции противника.

Первоочередной задачей отдела является получение достоверной информации о положении дел на Тускуле и в идеале – заброска туда своих агентов.

Полого мира.

Отдел, в ведении которого находится субреальность полого мира – пространства, находящегося в условно несуществующей реальности, противоречащей законам советской физики.

Есть подозрение, что агенты агрессивных фашистских и капиталистических режимов пытаются в настоящее время установить там свою власть и использовать примитивные феодальные культуры Полого Мира как пушечное мясо в своих империалистических войнах.

К сожалению, ряд неудачных решений и стечение обстоятельств поставили организацию в изначально проигрышную ситуацию, не дав вовремя развернуть полноценную деятельность, так что теперь она работает в условиях постоянного цейтнота.

Отмечены несколько центров кристаллизации сил местных государств, нетипичных для данного периода и законов марксистской исторической неизбежности. Как минимум три соперничающих силы в данное время стоят империи среди местных мелких государств, оказывая им поддержку.

Работа отдела в значительной степени затруднена параноидальностью местных племён и трудностями в проникновении к носителям чуждой культуры.

Транспортальных перемещений.

Отдел, пытающийся восстановить на основе древней информации технологии моментального перемещения между точками физического пространства. В настоящее время существует два успешно действующих портала – между Ленинградом и лунной станцией “Циолковский” и между Новосибирском и обломками космического корабля “Владимир Ульянов”, разрушенного метеоритами на пути к Марсу. По косвенным сведениям, полученным Отделом Паранормальной Археологии, Великий Сфинкс Марса может хранить данные о технологии подобных порталов.

Ячейка

Обычно агенты имеют над собой начальника в звании полковника. Он разъясняет им задание, требующее их вмешательства, и вводит их в курс дела. Именно с ним, если что, урегулируются возникающие вопросы. Перед первым заданием всем агентам выдаётся личное оружие, и документы. Кроме того, в ведение ячейки поступает

служебная машина и мобильный телефон, а также выделяется некоторый кредит на непредвиденные расходы.

Достаточно часто агентам придётся разбираться с индустриальным шпионажем, терроризмом, деятельностью вражеских разведок и случаями паранормальных происшествий. Отдельные, специально подготовленные, группы получают задания на полевую работу за рубежом или в местах, значительно более отдалённых.

Выполненное задание.

Служит поводом служебного роста агентов, предпринимавших успешные действия и поводом наложения взысканий за проваленные операции. Каждый новый ранг даёт возможность получить продвижение в очереди на повышающую операцию, а начиная с лейтенанта - ещё и пройти обучение новому навыку. Для ранга, начиная со старшего лейтенанта, обязательно владение иностранным языком.

Участие в успешном задании +2

Использование нетривиальной стратегии разрешения проблемы +2

Частичный успех задания +1

Удачное решение, которое стоит принять на вооружение +1

Недопущение скандала, паники, материальных и людских потерь +1

Выявление предателя +1

Пятно на честь отдела -1

Материальный ущерб, растрата ресурсов -1

Крупный скандал -1

Предательские действия -2к6

Понижение ранга по причине предательских действий неприемлемо.

Предатель подлежит наказанию немедленно. Первый агент, выполнивший это поручение, получает +1 к продвижению по службе.

Звания.

Очк и.	Код	Звание	Оклад	Кредит повышения	Прочее
0	7а (1)	Младший лейтенант	200	20	Общежитие на 4-х, оплаченная столовая
3	7б (2)	Лейтенант	300	5	Общежитие на 2-х, оплаченный ресторан
9	8 (3)	Старший лейтенант	400	5	Комната, спецпаёк личная машина
18	9 (4)	Капитан	500	5	Квартира, легендирование личности.
30	10	Майор	600	5	Квартира, отпуск

	(5)				в санатории, личный вертолёт
45	12 (6)	Полковник	700	5	Квартира, дача на курорте, личный врач, охранник.
63	13 (7)	Координатор	800	5	Ответственность
84	14 (8)	Старший координатор	900	5	Безграничная ответственность

Капитан обычно становится командиром собственной ячейки.

Координатор деятельности отдела соответствует воинскому званию комбрига.

Старший координатор – соответствует воинскому званию комдива.

Кредит.

Бюджет ячейки зависит от суммарного ранга её участников. Каждый полный ранг даёт ячейке кредит в 100 рублей. Когда сумма рангов достигнет 10 – каждый ранг даёт ячейке кредит в 500 рублей, а когда он достигнет 20 – в 1000.

При действиях за рубежом деньги выдаются с тщательно легендированных анонимных счетов, но всё равно не рекомендуется слишком частое к ним обращение.

Настоятельно рекомендуется передавать в ведение отдела чеки о приобретённых товарах и услугах. Всё купленное в ходе задания снаряжение должно передаваться по выполнению задания в ведение хозяйственной части. Однозначно запрещено приобретение наркотических и медицинских препаратов из частных рук в обход установленного порядка, тем более у контрабандистов, во всех случаях, кроме непосредственной угрозы жизни агента.

Крайне не поощряется приобретение того, что можно официально заказать через отдел снабжения. Получение материальных предметов в отделе снабжения в обход установленного порядка также не поощряются, хотя и являются периодическим явлением, особенно когда некогда заполнять бумаги.

03. Бой.

Агентам приходится участвовать в боевых столкновениях достаточно часто. Каждое такое столкновение - короткое, яростное и насыщенное действием. Бой должен начинаться и заканчиваться быстрее, чем кто-то вообще успеет понять, что происходит – совсем как в жизни.

Все боевые столкновения происходят по разбитым на 10 секунд раундам, и стороны действуют практически одновременно. Рукопашный бой является первой стадией боя, затем следует стрельба и, наконец, движение. Персонаж может пройти 10 метров или пробежать 20 (половину этого значения – если он выполняет какое-то действие). Если

оба персонажа атакуют и попадают – они оба ранены. Умные бойцы предпочитают не высовываться и действовать незаметно и наверняка. Засады – решают.

Засада.

Скрытное ожидание того момента, когда цель подставится под выстрел. Бросок на Наблюдательность может помочь обнаружить засаду. Обнаруживающий получает бонус +2 если у спрятавшегося нет навыка Скрытности и отрицательный модификатор -2 – если оппонент прячется в тёмном, или любом ином подходящем для маскировки месте. Успешная засада даёт возможность получить полный раунд боя без ответных действий со стороны противника. А если противник ещё и не держит оружие наизготовку – то и верных два! Впрочем, даже если оружие ещё не готово к бою – в свой законный второй раунд уцелевшие противники могут попробовать броситься в укрытие.

Попадание.

На попадание в цель влияют следующие модификаторы:

Цель за пределами прицельной дальности -2

Цель в укрытии -2

Цель быстро движется -2

Стрельба практически в упор +3

Стрельба из дробовика, электроревольвера или гиперболоида в пределах прицельной дальности +1

Примечание: Любые дубли при успешном попадании являются критическими попаданиями и сдвигают повреждения на 1 уровень.

Боеприпасы.

Для простоты – игнорируйте боекомплект для обычного оружия. Честное слово, это работает – у всех нормальных людей вынужденных заниматься подобной деятельностью всегда есть ровно столько патронов, сколько им потребуется... особенно в шестизарядных револьверах! Только неудача приводит к тому, что оружие начинает щёлкать бойком по пустому месту, а агент начинает паниковать, обшаривая одежду в поисках запасного магазина.

Если это был первый выстрел – ну что ж, перекосило патрон, бывает. Если это была критическая неудача – ой, патроны кончились совсем! И вот, вместо подсчёта боеприпасов – у вас зрелищный бой с клинящим оружием и паникующими агентами! Впрочем, для особо переживающих подобное преступление против реализма (знать бы ещё, что это такое – этот чёртов “реализм” в фантастической игре по выдуманному миру!), чуть ниже приводится подробная информация по оружию. Просто на всякий случай.

Стрельба очередями.

Поскольку эффективного механизма отсечки, не вызывающего перекосов и сбоев, ещё не придумано – осуществляется как повезёт, со средней длиной очереди в пять патронов. Но зато атакующий получает один дополнительный бросок на атаку по цели. Альтернативным вариантом может быть атака по цели, прилегающей к первому атакованному. Если у атакованного человека рядом заложник или ценный предмет – бросок на его поражение проводится отдельно и независимо от вашего желания!

Наши специалисты работают над самонаводящимися пулями, честно, но...

Пулемёт, ручной или станковый, стреляет очередями примерно по 20 патронов, что даёт 4 броска на атаку.

Опасные игры.

В том случае, если кто-то успешно использовал умение Скрытности и сумел неожиданно нарисоваться перед противником с оружием в руках – у того, в общем-то, не так много вариантов действий. Он может смело броситься вперёд... и напороться на пулю практически в упор (помните про модификатор +3 за перестрелку на близкой дистанции?) Он может попробовать осуществить бросок на Скрытность... и извлечь оружие для раунда одновременного боя. И наконец, он может попробовать Обмануть противника с тем, чтобы неожиданно накинуться на него в ближнем бою.

Любой проваленный бросок приведёт к тому, что эту самодеятельность заметят... со вполне предсказуемым, полагаю, результатом.

Ближний бой.

Какой смысл тренироваться для ближнего боя, если пуля всё равно быстрее? Да такой, что извлечение оружия или приведение его в боевое положение – действие гораздо более длительное, чем атака в ближнем бою. Как много времени вообще уходит на то, чтобы кого-то хорошенько пнуть или ударить? И пока кто-то будет тратить время на подготовку к стрельбе – вполне можно вырвать или выбить его оружие из рук.

Расстояние ближнего боя – три метра и меньше. Ближний бой всегда является первой фазой раунда.

Действия в бою делятся на Удар, Мощный Удар, Удушающий Захват, Фиксирующий Захват и Бросок.

Базовые модификаторы +2 если оппонент не привык драться и -2 – за попытку нанесения Мощного Удара.

Удар: наносит 1 оглушающее повреждение.

Мощный удар: Наносит двойные повреждения. Отбрасывает ударенного на 1к6 метров. Удар о препятствия добавляет ещё одно оглушающее повреждение.

Удушающий Захват – осуществляется попытка сломать или удушить цель. Атакующий проводит бросок на Силу+2 чтобы продолжать удерживать оппонента. Три успеха подряд приводят к успешному удушению (можно остановиться на потере сознания) или перелому (можно ломать не только шейные позвонки).

Фиксирующий Захват. Броски на Силу+2 чтобы сохранять захват оппонента.

Бросок – по успешному проведению атаки и броску на Силу+2 атакованный отправляется в свободный полёт на 1к6 метров, получая по 1 оглушающему повреждению за каждые неполные 3 метра и ещё одно – за полёт, прерванный ударом о стену.

Неудача в броске на ближний бой является пропущенным ответным Ударом. Критическая неудача – пропущенным Мощным Ударом.

Оружие ближнего боя – ножи, шашки, когти и прочее обычно наносят 1к6 повреждений. Атаки ими проводятся по тем же правилам, что и атаки голыми руками. Критические атаки могут сдвигать нанесённый урон на 1 категорию. У некоторых видов оружия критическая атака отсутствует.

Оглушающие повреждения.

Персонаж, получивший 6 оглушающих повреждений, выведен из строя на 3 раунда. Если после этого он встанет и попытается геройствовать снова – то число оглушающих повреждений, необходимых для вывода его из строя уменьшается на единицу. Это состояние избитости сохраняется несколько дней – как правило с восстановлением одного уровня стойкости к оглушению за каждый день отдыха. Синяки, впрочем, держатся заметно дольше, разнообразя облик и расцветку персонажа, равно как и форму его лица.

Персонажи с навыком Силы имеют запас в +2 оглушающих повреждения, и ещё +2 – если они обладают Мышечной Матрицей

Средства передвижения.

Для разрешения ситуаций используется навык Рискованной Езды.

Бонус к броску зависит от следующих переменных:

Медленная машина (трактор, танк, грузовик) -2.

Быстрая машина (легковая машина, танкетка, мотоцикл) – без модификаторов.

Очень быстрая машина – спортивная, мотоцикл-перехватчик +2

Персонаж, преследующий, например, легковую машину на мотоцикле-перехватчике, получает +2 к броску. Преследуя трактор - +4.

Погоня разрешается в три успеха одной из сторон в последовательности из пяти бросков. Успех означает достижение цели – сокращение дистанции для ведения удачного огня, или же получения возможности выкинуть какой-нибудь безумный трюк и оторваться от противника.

Трюки.

Резкий поворот. Резкая смена направления движения, направленная на то, чтобы оторваться от противника.

Прыжок через препятствие (например с трамплина)

Лавирование между препятствиями

Разворот на 180 градусов (как прямой, так и с переключением на продолжение движения в прежнем направлении, но задним ходом)

Балансировка на двух колёсах (требуется повторный бросок каждый раунд)

Постановка мотоцикла на дыбы для форсирования высокой преграды, объезд по отвесной стене.

Любое другое безумное вождение.

В случае уместности такого трюка, игрок получает модификатор +2 к броску. Проваленный бросок, впрочем, эквивалентен катастрофе на скорости в 40 км/ч.

Стрельба по машинам.

Единственное, что интересует стрелка, открывающего огонь по машине – удастся ли ему её остановить? Поэтому используемая система подсчёта повреждений является простой и быстрой. Нанесённый машине вред по достижении определённого числа приводит к выводу её из строя. Каждый, кто в ней находится, получает 1к6 повреждений немедленно и всё, что полагается за аварию на большой скорости – в случае, если не удастся удержать контроль над тем, что осталось. Если же вред превышает значение Уничтожения, – машина не просто остановится, а зрелищно взорвётся, превратившись в обугленный остов, а её пассажиры окажутся внутри настоящего крематория, получив 6к6 вреда.

Тип машины	Выведена из строя	Уничтожена
Мотоцикл	10	15
Автомобиль	15	20
Грузовик	20	40

Стрельба по пассажиру или водителю.

Осуществляется точно так же, как в случае обычной стрельбы – с модификатором -2 за укрытие цели корпусом машины и ещё -2 – за большую скорость движения. Честно говоря, скорее пуля догонит кого-то другого... в людных местах шанс на то, что под пулю подвернётся кто-то из прохожих составляет 7-

Немного об оружии.

Револьверы.

Надёжны, старомодны, не оставляют гильз на месте преступления, в короткоствольной версии – могут быть легко спрятаны. В любом случае – удобно помещаются в кобуре и не мешают движениям.

Вред 2кб, дистанция стрельбы 25м, в укороченной версии – 5м.

Цена: 50-150 рублей

Пистолеты.

Обладают всеми достоинствами револьвера, куда большим боекомплектом (обычно около 10-15 выстрелов), но при этом немного менее надёжны. Тяжёлые пистолеты вроде Маузера с деревянной кобурой-прикладом имеют эффективную дальность стрельбы до 75 метров. Маленькие пистолетики могут быть спрятаны на теле, но обладают дистанцией стрельбы всего 5 метров.

Вред 2кб, дистанция стрельбы 25м, в укороченной версии – 5м, модели с кобурой-прикладом – 75 метров.

Цена: 100-150 рублей.

Пистолеты-пулемёты.

Новомодное оружие, которого пока что нет даже в армии. Но оно уже заслужило своё уважение, поскольку позволяет вести эффективный огонь очередями и обладает большим боекомплектом.

Вред 2кб, дистанция стрельбы – 100 метров, возможна стрельба очередями. Облегчённые коробчатые магазины обладают запасом в 20 патронов, дисковые – около 50-100 выстрелов, в зависимости от размера.

В собранном и готовом к бою состоянии ПП громоздки и вряд ли могут быть спрятаны, разве что под полами длинного плаща. Впрочем, работа над новыми, более миниатюрными версиями для ведения боя в городских условиях в настоящее время ведётся и появление более удобных образцов вполне возможно.

Цена: 200-300 рублей

Винтовки.

Основное армейское оружие. Дешёвые, надёжные, дальнобойные и с более чем приемлемой убойной силой. Перезарядка ручная.

Вред 3кб, дистанция стрельбы 250 метров, магазин 5 патронов, может снабжаться штыком, действующим как оружие ближнего боя. Слишком большая, чтобы её можно было прятать на теле.

Цена: 200-300 рублей

Охотничьи ружья.

Одностволка или двустволка, разрешённая к хранению дома всем членам охотничьих обществ и стрелковых организаций. Подлежит регистрации.

Вред 1кб (мелкой дробью), дистанция стрельбы 25 метров, ручное перезаряжание.

Цена: около 100 рублей.

Обрез.

Оружие с отпиленным стволом под дробовой патрон. Излюбленная хлопушка разного рода преступников. Малая дальность стрельбы компенсируется большим конусом разлёта дробы и соответственно – большими повреждениями от неё на малой дистанции.

Вред 2кб, дистанция стрельбы 10 метров, +1 на попадание за счёт дробового патрона, может быть спрятано под одеждой. Перезаряжается вручную.

Цена: около 100 рублей и работа в мастерской.

Обрез двустволки.

Лучшее оружие ближнего боя, когда-либо придуманное человеком. Выстрел из двух стволов дуплетом в буквальном смысле слова размазывает противника по стенке.

Вред 2кб, дистанция стрельбы 3 метра, +1 на попадание за счёт дробового патрона, 2 атаки по разным целям или одна из двух стволов с нанесением 3кб вреда. Перезаряжается вручную.

Цена: около 100 рублей и работа в мастерской.

Огнемёт.

Наспинный контейнер, в котором находятся три сменных капсулы с химической смесью и зарядами повышения давления. Иницирующий запал – холостой патрон, выстреливающий в момент пуска. Для защиты лица и рук от брызг при выстреле настоятельно рекомендуется носить перчатки, робу или ватник и противогазную маску, в противном случае не исключено получение ожога самим бойцом.

Наносимый вред 2кб в первый раунд. После этого, цели, попавшие под струю, каждый следующий раунд совершают бросок на Ловкость чтобы погасить на себе пламя, или же получают дополнительные 2кб вреда огнём в дополнение к уже полученному. За счёт непрерывности струи, у огнемёта 2 атаки.

Вред 2кб кумулятивно, дистанция стрельбы 8 метров, 2 атаки, воспламеняющая атака.

Цена: 300 рублей.

Гранаты.

Бросаются на расстояние до 20 метров. При наличии значительной физической Силы или усиленных рук – 40 метров. Неудачный бросок означает, что граната улетела на 1кбх2 метров в сторону от

предполагаемой цели. Разброс определяется броском кубика - 1,2 - перелёт, 3, 4 - недолёт, 5 - ушла влево, 6 - ушла вправо.

Различаются следующие типы гранат:

Осколочная граната. Наносит 3кб вреда всем в радиусе 3 метров от места падения и 1кб осколками всем в радиусе 5 метров.

Сонная граната. Создаёт облако радиусом 10 метров. Все, оказавшиеся там без противогаза, совершают успешный бросок на Силу или падают без сознания в глубокий сон, длящийся как минимум 2кб минут. Те же, кому хватило силы задержать дыхание вовремя, получают минимальную дозу газа, вызывающую лишь некоторую заторможенность и -1 ко всем действиям на 2кб минут.

Коктейль Молотова. Бутылка с химической смесью, воспламеняющейся при смешивании компонентов из разбивающихся капсул-инициаторов с содержимым бутылки. Все цели в радиусе 3 метров от падения бутылки получают 2кб кумулятивного огненного вреда и объаты огнём. Требуются броски на Ловкость чтобы сбить пламя. Цели в 5 метрах имеют шанс избежать воспламенения удачным броском на Ловкость+2

Дымовая граната. Дымовая граната на белом фосфоре. При разрыве создаёт плотное дымовое облако 8 метров радиусом, насыщенное частичками горящего белого фосфора. Находящиеся в облаке получают 1кб ожогового вреда и имеют шансы потерять зрение на 1кб раундов. Вред от горящих частиц наносится на протяжении 1-3 раундов. Эта граната часто применяется не только как средство постановки дымовой завесы, но и для того, чтобы выкурить кого-то из укрытия, или, например, экипаж танка из его машины.

Оглушающая граната. Светозвуковая граната, по применению в закрытом помещении наносящая 6 оглушающих повреждений всем, кто не совершит бросок на Силу. Ослепляет на 1кб раундов всех, кто не успел вовремя отвернуться или не носил защитные тёмные очки. В случае успешного броска цели получают только одно оглушающее повреждение, и не позволяющее двигаться шоковое состояние сохраняется всего лишь один раунд. На открытом пространстве радиус поражения звуковым шоком всего 5 метров, оглушающий вред меньше в половину, защитный бросок на +2.

Цена: 10 рублей штука.

Пулемёт.

Длинноствольное автоматическое оружие для автоматической стрельбы на большие дистанции и подавления целей огнём, снабжённое сошками, треножником или колёсным лафетом для эффективной стрельбы.

Вред 2кб, дистанция 250 метров, 4 атаки примерно по 5 выстрелов, ленточное питание на 250 выстрелов для станковых версий, 25-патронный коробчатый или 50-патронный дисковый магазин для

ручных пулемётов. Дистанция стрельбы ручных пулемётов – 150 метров с рук, 200 – с упора.

Цена: 1800-2500 рублей.

Гиперболоид.

Гениальное изобретение советской науки, вовремя отбитое у пытавшихся его похитить капиталистов. К сожалению, из-за гибели создававшего гиперболоид учёного, так и не удалось разобраться в принципах его работы, поэтому создание первоначально планировавшегося крупногабаритного горнопроходческого гиперболоида повышенной мощности не представляется возможным до сих пор.

Впрочем, сохранившаяся и относительно просто копируемая компактная модель-образец в металлическом защитном кожухе, снабжённом двумя удобными, ухватистыми ручками для переноски, оказалась востребованным оружием.

В иницилирующей зеркальной камере сложной конфигурации происходит электрическое воспламенение химических зарядов и фокусировка теплового пучка, разрушающего объект воздействия. Длительное воздействие является фатальным практически для любой брони, позволяя вскрывать сейфы и танковую броню.

Вред 3кб, дистанция 500 метров, последовательные успехи обладают кумулятивным эффектом, 20 зарядов.

Цена: 6000 рублей.

Ракетный пускач.

Фугасный боеприпас, размещённый на ракете. Выстрел осуществляется с удерживаемого на плече перезаряжаемого пускача. Следует опасаться выхлопа при пуске, наносящего 1кб ожогового вреда. Для защиты лица рекомендуется носить противогазную маску.

Вред 6кб, дистанция ведения огня для уверенного поражения цели 50 метров. Все цели в радиусе 10 метров от места взрыва получают половинный вред. Перезарядка занимает полный раунд. Попадание может превратить в хлам любое транспортное средство, кроме, разве что, танка, но и тому ракета способна распороть гусеницу или повредить орудие.

Цена: 250 рублей/выстрел

Холодное оружие.

Нож.

Боевой нож, штык, заточка. Наносит 1кб вреда. Прячется в сапоге или в одежде. Недостатки – малая дальность атаки.

Цена: от 10 рублей и выше, в зависимости от качества исполнения

Шашка.

Или любое другое оружие, например палаш или самурайская сабля японских милитаристов “катана”.

Вред 1к6. Может использоваться для парирования и для атаки с лошади. Порой является наградным оружием. Является почти обязательным атрибутом мужского костюма у многих народов востока и казаков.

Недостатки – размеры, заметность.

Цена: от 100 рублей и выше, в зависимости от качества исполнения.

Дубинка.

Как специальная дубинка, так и просто импровизированное оружие – любая достаточно прочная палка, ножка от стула и так далее. Есть практически везде.

Вред 1к6.

Недостатки – не наносит критических повреждений.

Хлыст.

Длинный, 3-5 метров, кожаный хлыст, наносящий болезненные повреждения, или позволяющий опутать цель. Нетрадиционное оружие, но при умелом применении сбивает оппонента с толку, внося хаос и смятение. Также используется пастухами в колхозах для управления скотом.

Вред 1к6.

Недостатки – не наносит критических повреждений.

Повреждения и ранения.

Оружие наносит вред в кб, который потом сверяется с таблицей повреждений. Любой “дубль” в броске на атаку сдвигает повреждения на 1 уровень. Броня сдвигает повреждения на 1 уровень. Персонаж, получивший две Раны начинает Умирать. Умирающий персонаж, получив ещё одну Рану, расстаётся с жизнью немедленно.

Оглушающие повреждения накапливаются. По достижении 6 оглушающих повреждений, человек падает в бессознательное состояние на 3 раунда. После этого запас его стойкости к Оглушению падает на 1 и восстанавливается только днём отдыха. Каждая последующая потеря сознания сдвигает этот запас ещё на 1. Приём обезболивающего, значительная физическая Сила или Мышечная матрица повышают этот запас стойкости.

Вред	Эффект	Описание
1-3	Оглушающий	Кровотечение, обширные гематомы. Шесть оглушающих повреждений приводят к потере сознания на 3 раунда.
4-8	Рана	Падение, бессознательное состояние на два

		раунда. -2 ко всем действиям до излечения. Бросок на Силу Воли каждые полчаса или получение ещё одной Раны. Две Раны приводят к тому, что персонаж начинает Умирать.
9-13	Смертельное ранение	Полубессознательное состояние, грань жизни и смерти, бросок на Силу Воли каждую минуту или смерть. Дубль означает возможность собраться с силами и попытаться что-то сделать.
14+	СМЕРТЬ	Моментальна и кровава

Скорая помощь.

Раны.

При Ранениях требуется бросок на Медицину в течение ближайшего получаса, чтобы предотвратить ухудшение ситуации. Наличие полностью укомплектованной медицинской сумки даёт +2 к броску. Для полноценного восстановления и избавления от модификатора -2 на действия - требуется операция и две недели отдыха в лазарете.

Смертельные раны.

Чтобы удержать персонажа на грани жизни и смерти, требуется бросок на Медицину с модификатором -2 (+2 за наличие полноценной медицинской сумки). Стабилизирующие броски требуются каждый час, пока не удастся довести персонажа до оборудованного госпиталя. Выздоровление от смертельной раны требует не только проведения операции, но и месяца отдыха.

Клиническая смерть.

Советская наука ещё не научилась воскрешать мёртвых, иначе товарищ Ленин уже не лежал бы в Мавзолее, но она может помочь тому, кто только шагнул за грань. Бросок на Медицину-2 позволяет вернуть жизнь тому, чьи жизненные функции прекратились, если с момента смерти прошло не более 2ч6 минут. По неподтверждённым слухам, примерно то же самое могут сделать некоторые религиозные и оккультные ритуалы, но обычно всё сводится на нет тем, что первые налагают значительные ограничения на личность воскрешаемого и воскрешающего, а вторые - на его посмертное поведение. В большинстве случаев, оккультное "воскрешение" используется только для допроса того... существа... которое остаётся на месте покойного, с последующим его окончательным упокоением.

Аварии и падения

Скорость	20- км/ч	21-40 км/ч	41-60 км/ч	61-80 км/ч	80+ км/ч
----------	----------	------------	------------	------------	----------

Падение	4-8м	9-15м	16-30м	31-60м	60+м
Ранение	1к6+1	2к6+2	3к6+3	4к6+4	5к6+5

04. Технология

Броня.

Любая броня на 1 уровень снижает повреждения, получаемые обладателем, если не сказано иного.

Каска.

Металлическая каска, защищающая от попаданий в голову. Предоставляет бойцу шанс пережить отдельные попадания из оружия до винтовочного калибра включительно. Отличается повышенной заметностью. Состоит на вооружении армейских инженерно-штурмовых групп.

Цена: 200

Бронежилет.

Созданный по итогам первой мировой войны бронированный жилет-кираса. Предоставляет бойцу шанс пережить отдельные попадания из оружия до винтовочного калибра включительно. Отличается повышенной заметностью. Состоит на вооружении армейских инженерно-штурмовых групп. Стоит 100 рублей.

Цена: 500

Бронеплащ.

Подвижный металлический каркас-основа, покрытый гибкой многослойной синтетической бронёй, эффективно останавливающей пули и термическое воздействие. Несмотря на значительный вес – практически не сковывает движений.

Цена: 2000

МБК.

Мобильный бронекостюм “панцеркляйн”, добытый с боем в ходе операций на Тибете у агентов Абвера. Хотя полученная информация на основе древних манускриптов фрагментарна и обрывочна, её вполне достаточно для сборки работающих моделей, осуществляемой челябинским тракторным заводом. Крупномасштабное производство пока не осуществляется ввиду значительных производственных сложностей и слабой материальной базы, но первые образцы МБК-ЧТЗ серии “Антон Стрелков”, уже поступают на вооружение соответствующих структур.

МБК-ЧТЗ “АС” выглядят как что-то среднее между рыцарскими доспехами и глубоководным скафандром, и приводится в движение мощным заспинным двигателем в бронированном кожухе, передающим усилия на гидравлический привод конечностей.

Бронирование и общая прочность конструкции позволяет ей достаточно долго выдерживать рассеянный оружейный и пистолетный огонь противника. Асбестовая изолирующая прокладка и газовые фильтры позволяют нормально функционировать в огне и при газовом отравлении, выдерживать разрывы шоковых гранат.

Прочность МБК – 120 единиц. Более-менее целый МБК обеспечивает стопроцентную защиту пилота от повреждений. При падении прочности до 40 единиц каждое попадание имеет 5- шанс ранить пилота (при этом вред ослабляется на 1 уровень) и 7- - повредить один из приводов костюма (прочность приводов – 15.) Критические попадания также наносят вред пилоту в обход брони. Скорость МБК пока невелика, всего 10 метров в раунд (5, если осуществляются какие-то действия), кроме того, он достаточно громоздок, что вызывает проблемы при действиях в стеснённой обстановке. Вес конструкции без пилота превышает сто килограммов. Все броски на слух на -2 из-за шума двигателя. Обзор через закрытые бронированным глубоководным стеклом амбразуры достаточно хорош, кроме того, для действий в ночное время суток на внешнем креплении монтируются мощные компактные прожектора.

Точная работа руками, например, перезарядка оружейных кассет, осуществляется достаточно легко после снятия деблокируемых изнутри защитных бронезаглушек на руках. Удар конечностью считается полноценной атакой и наносит 1к6 повреждений с возможностью нанесения критического урона. В случае наличия на конечности фрезы или монтажно-сварочного аппарата – 2к6.

В случае тотального повреждения гидроприводов МБК, любое действие, кроме попыток выбраться из него, требует броска на Силу-2

Стандартное снаряжение МБК – тяжёлый пулемёт с ленточным питанием. Также возможны наплечные гранатомёты, огнемёт, ракетный пускач или гиперболоид. Модификации носят название АС-1, АС-1бис, АС-1 химический, АС-2 и АС-3 соответственно. Наплечные трёхзарядные гранатомёты монтируются на любую модификацию, что отображается добавлением индекса “бис”.

Основные недостатки МБК – его габариты, вес, производимый шум и значительная заметность, а также высокая цена изготовления – около 100 000 рублей по себестоимости на заводе-изготовителе.

Снаряжение.

Акваланг.

Лёгкий костюм для подводного плавания, не сковывающий движений. Позволяет эффективно действовать на глубине до 30 метров. Один баллон дыхательной смеси обеспечивает полчаса времени нахождения под водой.

Цена: 75 рублей

Дыхательная маска.

Изолированная дыхательная маска от противогаса. Сменные нащёчные химические патроны обеспечивают 15-минутный запас воздуха. В маске есть место для двух патронов. Предусмотрен хобот для подключения к поясной батарее из 6 патронов или бортовым системам с запасом воздуха.

Цена: 25 рублей

Инфракрасный бинокль

За красным концом спектра находятся невидимые глазом инфракрасные лучи с длиной волны от 1 мм до 0,76 микрона. Обнаруживаются они главным образом по тепловому действию. Инфракрасный бинокль улавливает эти лучи, преобразуя их в видимые. С помощью этого бинокля можно наблюдать отдаленные предметы ночью.

Цена: 75 рублей

Инфракрасный сторож.

Обнаруживает тепловое излучение. Часто применяется для охраны складов и особо важных объектов. Кроме того, используется в автомате электрифицированных дверей, открывая и закрывая их в общественных зданиях..

Цена: 50 рублей

Косметический набор.

Принадлежности с равным успехом полезные шпиону или профессиональному актёру. Позволяют за час работы в значительной мере преобразить собственную внешность.

Цена 200 рублей.

Лётный костюм.

Пилотская кожаная куртка с возможностью пристегнуть меховой воротник с капюшоном и тёплую подкладку, специальный нижний костюм с кондиционированием и подогревом и унты на меху или ботинки с подогревом. Позволяет не мёрзнуть в открытой кабине даже на значительной высоте.

Цена: 120 рублей.

Лунная лампа.

Оптический светофильтр и мощная электровспышка, позволяющая управлять процессом трансформации оборотня. Используется как самими оборотнями, так и для борьбы с ними. Также служит активатором Трансморфа.

Цена: 50 рублей

Медицинская сумка.

Кожаная сумка с медицинскими препаратами, перевязочным материалом и хирургическими инструментами. Герметична. Снабжена ухватистой ручкой для переноски и запирающимся на ключ замком.

Цена: 250 рублей

Мина.

Взрывное устройство. Наносит 6к6 повреждений в радиусе 3 метров, и 2к6 – в радиусе 10 метров. Может взрываться по часовому механизму, радиосигналу или активации фотоэлемента. Проста в установке и даёт +3 к умению Взрывных Работ.

Цена: 250 рублей

Ночной прицел.

Сложное устройство, переводящее инфракрасное, невидимое глазу, излучение, в оптический спектр. Не смотря на искажение изображения, оно остаётся достаточно разборчивым для ведения эффективной стрельбы в ночное время суток. Прицел достаточно большой и сложный, при использовании рекомендуется стрельба с упора.

Цена 250 рублей.

Оптический прицел.

Восьмикратное увеличение позволяет увеличить эффективную дальность стрельбы оружия в полтора раза. Прицел устанавливается на большинство винтовок и пистолеты-пулемёты. Легально продаётся охотникам с лицензией.

Цена: 200 рублей.

Отмычки.

Набор инструментов для взлома замков. Из-за повсеместного внедрения новых электромеханических замков повышенной устойчивости - занимает небольшой чемоданчик.

Цена: 200 рублей.

Противогаз.

Противогазная резиновая маска, защищающая от вредных газов. Также рекомендуется к ношению для защиты от брызг при работе с огнёмётом или применении гранат с белым фосфором.

Цена: 15 рублей

Солнечная лампа.

Оптический светофильтр и мощная электровспышка, позволяющая на время оглушать ликантропов и вампиров, вызывая у них состояние, близкое к панике.

Цена: 50 рублей

Фотоаппарат.

Компактный фотоаппарат, переносимый в нагрудном кожаном футляре. Снабжённый телеобъективом, позволяет качественно фотографировать удалённые объекты. Плёнка на 36 кадров.

Цена: 20 рублей

Фотоэлемент.

Обязателен к установке на всех новых электрокомбайнах. Останавливает машину, если на пути возникает какое-то препятствие, например человек. При этом в кабине звучит звуковой сигнал, а на пульте загорается лампочка. Используется также как средство предупреждения охраны на объектах. Может монтироваться как взрыватель на минах.

Цена: 25 рублей

Медицина.

Не скованная догматами и буржуазными предрассудками, медицина, как и любая другая биологическая наука, шагнула далеко вперёд. Селекция и медицинская химия позволили получить новые, высокоэффективные лекарственные растения и препараты. Повсеместное внедрение рентгеновских и ультразвуковых телеаппаратов позволили увидеть требующий вмешательства организм на самых ранних стадиях заболевания и во всех подробностях. Чудеса трансплантации и выращивание человеческих органов в банках позволили легко и быстро исцелять даже те ранения, которые ранее считались смертельными, путём пересадки подходящих органов. Более того, они позволили в корне изменить подход к человеческой жизни, менять само тело человека, совершенствуя его сообразно поставленным перед настоящим коммунарком сложным задачам!

Медицинские препараты.

Помимо лечебных препаратов, советской наукой также разработан ряд средств для кратковременного усиления возможностей человека. Из-за побочных эффектов, они воспрещены к широкой продаже, но контрабандный рынок подобных препаратов также позволяет приобрести их разного рода мошенникам. Судя по косвенным данным за распространением контрабандных препаратов стоит какая-то вражеская разведка. Кроме того, имеется широкий спектр вредоносных препаратов, которые также доступны по требованию.

Амнезин.

Препарат, полученный путём вытяжки из рабочих зубов вампиров. Обладает сильным транквилизирующим действием, вызывает потерю памяти, стирая 2кбх10 минут кратковременной памяти. Удвоенная доза препарата обладает скачкообразным эффектом, стирая информацию о 2кб днях событий и вызывая множественные провалы в более

долгосрочной памяти. Часто используется для затирания следов и несмертельного устранения нежелательных свидетелей. Препарат редок и дорог, ввиду малого количества яда, производимого перековавшимися вампирами, идущими на сотрудничество с государством.

Стоимость дозы препарата - 100 рублей.

Антитоксин.

Универсальная смесь компонентов, обеспечивающая противодействие отравлению. Очищает организм от большинства известных ядов. На 4-на 2к6 есть шанс, что препарат окажется действенным и против куда более мощной отравы. Яды связываются, разрушаются и выводятся из организма в течение минуты.

Стоимость дозы препарата - 200 рублей.

Вытрезвин.

Порой агентам приходится пить за компанию с подозреваемыми. Приём одной таблетки вытрезвина позволяет почти моментально избавиться от штрафа -3 за алкогольное отравление. Стоимость дозы препарата - 30 рублей.

Бетасератонин.

Стимулирует мыслительную деятельность. Все технические и интеллектуальные действия получают +1 на 1-3 часа. Побочным эффектом является погружение принявшего препарат глубоко в себя, трансоподобное состояние, замкнутость.

При частом применении, в случае проваленного броска на 7- боец приобретает постоянную зависимость от препарата и побочный эффект может пропасть только после приёма утром нового дня следующей дозы препарата. Излечение от такой зависимости возможно только путём долгой химиотерапии.

Стоимость дозы препарата 40 рублей.

Гипердексамин.

Препарат, дающий +4 на все броски, связанные с силой на полчаса. Также предоставляет 4 единицы стойкости к оглушающим повреждениям. Побочный эффект - припадки жестокого гнева и вспышки немотивированной агрессии, подобной той, что испытывали скандинавские берсерки. Согласно последним данным учёных, именно этот препарат, только в более грубой форме получали путём сбраживания грибов жрецы и знать викингов для усиления своих боевых дружин.

При частом применении, в случае проваленного броска на 7- боец приобретает постоянную зависимость от препарата и побочный эффект может пропасть только после приёма утром нового дня следующей дозы

препарата. Излечение от такой зависимости возможно только путём долгой химиотерапии.

Стоимость дозы препарата 20 рублей.

Дексамфетамин

Ускоритель рефлексов, дающий +2 на все резкие, активные действия, не требующие спокойствия, ясного мышления и концентрации. Наиболее часто используется чтобы повысить шансы в схватке. Действие препарата длится полчаса. Побочным эффектом является невозможность успокоиться и сконцентрироваться, синдром приобретённой гиперактивности. Последующее истощение даёт модификатор -2 на все броски.

При частом применении, в случае проваленного броска на 7- боец приобретает постоянную зависимость от препарата и побочный эффект может пропасть только после приёма утром нового дня следующей дозы препарата. Излечение от такой зависимости возможно только путём долгой химиотерапии.

Стоимость дозы препарата 50 рублей.

Дельта-13

Боевое отравляющее вещество, вызывающее Смерть по проваленному броску на Силу или причиняющее 2к6 повреждений в случае успешного броска. Распылённый аэрозоль активен 1-3 раунда. Является частым снаряжением потайного оружия шпионов и диверсантов.

Стоимость дозы препарата 400 рублей.

Димерол.

Очень мощный препарат, сообщающий принявшему на срок до часа +2 на все броски на физическую активность и деятельность, вязанную со скоростью реакции. Побочный эффект – полная социопатия, превращение бойца в хладнокровного убийцу. Постэффект препарата – кататонический страх, паника.

При частом применении, в случае проваленного броска на 7- боец приобретает постоянную зависимость от препарата и побочный эффект может пропасть только после приёма утром нового дня следующей дозы препарата. Излечение от такой зависимости возможно только путём долгой химиотерапии.

Стоимость дозы препарата 80 рублей.

Кортелин.

Мощное средство по выводу токсинов сна из организма, разработанное профессором Вагнером. Полностью избавляет человека от вредных последствий бессонной ночи, ликвидируя пенальти -3 за недосыпание. Возможный побочный эффект не очень чистого кортелина пенальти -1 на все действия в течение 1-3 часов с момента приёма и депрессия и некоторая эмоциональная заторможенность.

Стоимость дозы препарата – 50 рублей.

Полиферон-Дзета.

Вредоносный препарат, разработанный враждебными прогрессивному человечеству фашистскими спецслужбами для погружения допрашиваемого в расслабленное, благодушное состояние на грани сохранения связи с реальностью, напоминающее сильное алкогольное опьянение.

После часа бессвязного бреда, в ходе которого умело поставленными вопросами от допрашиваемого можно добиться желаемых ответов, допрашиваемый засыпает крепким здоровым сном на срок до шести часов.

В советской медицине препарат используется для излечения душевнобольных от их потаенных страхов и фобий.

Лучший способ отыграть отравление Полифероном – провести игру один на один с отравленным персонажем, в ходе которой он “сбежит” от своих мучителей и вырвется к своим товарищам. Вся информация, которую он выдаст в ходе этих галлюцинаций, окажется доступной допрашивающим, а всё остальное будет лишь бредом галлюцинирующего мозга. Первый раз подобное пробуждение персонажа в кресле для допросов действует на игрока подобно настоящему холодному душу. Если особо не злоупотреблять этим поворотом сюжета – эффект сохраняется.

Стоимость дозы препарата – 100 рублей.

Транквилизатор-У.

Транквилизатор универсальный. Применяется в медицине, зоотехниками, биологами, охотниками и всеми остальными, кому важно остановить живое существо, но не наносить ему вреда.

По проваленному броску на Силу цель парализована на 2кб минут. Успешный бросок приводит к тому, что цель сохраняет подвижность, хотя и имеет -2 на все действия на тот же срок.

Стоимость дозы препарата – 20 рублей.

Усилитель.

Таблетка препарата, расширяющего кровеносные сосуды, и вызывающая прилив сил на срок до получаса. Принявший препарат на +1 ко всем броскам на силу. Побочный эффект – последующий спад сил, головные боли, заторможенность, как при высокой температуре, -2 на все действия в течение часа. Если провален бросок на 10- то боец может потерять сознание и получить 1кб вреда.

Стоимость дозы препарата 20 рублей.

Феромон-Икс.

Феромонный коктейль, улучшающий социальное взаимодействие со всеми собеседниками. Расслабляет, настраивает на открытый и

добродушный лад, позволяет гораздо лучше чувствовать собеседника и вести его за собой. Действие препарата длится 1-3 часа, после чего наступает значительный спад активности и потеря внимательности.

При частом применении, в случае проваленного броска на 7- боец приобретает постоянную зависимость от препарата и модификатор -3 на все действия, связанные с бросками на слух и зрение может пропасть только после приёма утром следующего дня новой дозы препарата. Излечение от такой зависимости возможно только путём долгой химиотерапии.

Стоимость дозы препарата 10 рублей.

Эндорфин.

Обезболивающий препарат, снимающий все штрафы за ранения и не дающий потерять сознание от боли в течение часа. Боец, оставаясь раненым, может продолжать совершать какие-то действия. Негативные последствия - повреждения нервной системы, приводящие к -1 на все физические действия.

При частом применении, в случае проваленного броска на 7- боец приобретает постоянную зависимость от препарата и модификатор -1 может пропасть только после приёма следующей дозы препарата. Излечение от такой зависимости возможно только путём долгой химиотерапии.

Стоимость дозы препарата - 300 рублей.

Связь.

Мобильный телефон.

Переносной телефон в защитном металлическом кожухе, обшитом изнутри пробкой, который легко переносится за спиной всего одним агентом и позволяет эффективную связь непосредственно на поле боя. Встроенное радио обеспечивает связь мобильного телефона с базой, легко помещающейся в багажнике легкового автомобиля и позволяющей переадресовывать звонки на городской коммутационный узел. Телефон может работать и как рация. Во избежание несанкционированного доступа к телефону, по инструкции полагается запирать кожух на ключ.

Один мобильный телефон выдаётся полемому отделу в обязательном порядке для поддержания постоянной связи со штабом.

Телевизеофон.

Открытие советской науки, позволяющее передавать не только звук, но и изображение. Позволяет работающему в лаборатории учёному быстро связаться с библиотекой и попросить служителя вывести на экран требуемую страницу нужной книги. Телевизеофоны, снабжённые печатным устройством могут даже выводить полученное изображение

на печать, позволяя быстро пересылать по проводам книжные издания и рукописи. Пока что телевидеофоны не очень распространены, но настанет время, когда они будут стоять в каждом доме.

Крупные телевидеофоны, размещённые в районных Залах Советов и театрах используются для передачи культурной и политической информации, а также при проведении всенародных референдумов и голосований.

Безопасность.

В мире, где как ни в каком другом важна информация, проникновению на охраняемые объекты волей-неволей приходится посвящать значительное количество времени. Ниже приведены некоторые рекомендации по мерам безопасности.

0	Никакой	Нет охраны, замков, камер слежения. Типичный пример – общественные заведения, парки.
1	Низкая	Телевизефонная камера отделения милиции или местной охраны проводит съемку помещения каждые несколько секунд. Типичный пример – общественная столовая, ресторан, магазин
2	Средняя	Камеры установлены в нескольких точках охраняемого помещения. Охранник на входе с помощью специального детектора проводит дистанционный поиск оружия у посетителей. Окна и двери на сигнализации. Типичный пример – государственное учреждение, научный объект, транспортный объект.
3	Высокая	Постоянное телевидеофонное наблюдение с центрального поста, рентгеновский аппарат на входе, обязательная запись посетителей с указанием личности или личного номера. Пуленепробиваемые окна, наблюдение в лифтах и туалетах, посты проверки на ключевых этажах и в ключевых зонах здания. Типичный пример – научные и промышленные объекты оборонного значения, крупные государственные учреждения.

Камеры.

Поскольку постоянное наблюдение за камерами невозможно, обычно они записываются на специальную катушку с магнитной проволокой и просматриваются только в том случае, если подтверждено какое-то чрезвычайное происшествие. При некоторой сноровке можно уйти так, что факт проникновения заметят только через несколько часов. Тренированный агент имеет +2 к броску на Взлом, чтобы заметить камеру раньше, чем она его и принять меры. Незначительное действие перед камерами – например убийство постового с последующим перемещением тела за пределы видимости обнаруживается охраной на 6-. Постоянно лежащее тело или разбитая камера засекается на 9-, причём этот бросок повторяется каждые 5 минут.

Патрули.

Бросок на Скрытность требуется для проникновения и последующего успешного перемещения в охраняемой зоне. Таблица внизу приводит

периодичность патрулей и шансы персонажа на проникновение незамеченным. Отдельно даны шансы для броска напролом, и попытки проникновения по результатам тщательного наблюдения. Приводится также частота обхода патрулей. Стоит помнить, что пересечение хорошо освещённой и просматриваемой зоны фатально практически всегда. Таблицы таблицей, а логика – логикой.

Безопасность	Частота	Модификатор броска напролом	Модификатор спланированного проникновения
1 низкая	30 минут	+2	+3
2 средняя	10 минут	0	+2
3 высокая	2 минуты	-2	0

Замки.

Безопасность	Замки
0 никакая	Внешние - прочный механический (Взлом-0) Внутренние - простой механический (Взлом+2) Для ценностей - прочный механический (Взлом-0)
1 низкая	Внешние - Электромеханический (Взлом-2) Внутренние - Электромеханический простой (Взлом-0) Для ценностей - Электромеханический (Взлом-2)
2 средняя	Внешние - Кодовый (Взлом-4) Внутренние - Электромеханический простой (Взлом-0) Для ценностей - Кодовый (Взлом-4)
3 высокая	Внешние- Кодовый (Взлом-4) Внутренние - Электромеханический (Взлом-2) Для ценностей - Кодовый (Взлом-4)

Внутренняя безопасность зданий обычно зависит от того, в какой его части находится проникший в него агент. Разделяются внешние замки, внутренние – на обычных дверях и замки на помещениях повышенной безопасности. Каждый замок при отсутствии ключа приходится вскрывать с помощью Взлома. Механические замки могут быть вскрыты с помощью импровизированных инструментов на -2 к броску. Все остальные требуют набор профильных инструментов. Каждая попытка вскрыть замок становится всё более сложной (-1 к броску кумулятивно) и требует пять минут непрерывной кропотливой работы. Критическая неудача при взломе приводит к срабатыванию сигнализации. Три проваленных броска подряд ломают и клинят замок, обычно – с застрявшим в нём обломком инструмента.

Транспорт.

Поезда.

Новые электролокомотивы повышенной комфортности осуществляют быстрые и комфортные поездки во все концы необъятной Родины. Растущая сеть железных дорог связывает все крупные города, и наступит время, когда станция будет находиться рядом с каждым хоть сколько-то значимым посёлком. В поездах дальнего следования помимо стандартных информационных электротабло и кондиционеров предусмотрен большой телевизофон в киновагоне и автоматизированный вагон-ресторан, позволяющий заказывать сытные вкусные и питательные блюда. Средняя скорость поезда дальнего следования – 150-200 километров в час.

Геликоптер.

Летательный аппарат, снабжённый горизонтальным ротором, позволяющим зависать на месте и осуществлять посадку на маленькие расчищенные площадки или даже крыши зданий. Большие геликоптеры перевозят несколько десятков человек и до 50 тонн груза. Лёгкие геликоптеры используются как особо скоростной городской транспорт и большая часть зданий государственных организаций снабжена значительным количеством посадочных площадок. Состоятельные граждане востребованных профессий – учёные, врачи, преподаватели, высокопоставленные церковные служители, могут позволить себе приобретение личного лёгкого четырёхместного геликоптера всего за 6500 рублей.

Электроциклы и электромобили.

Лёгкий городской транспорт, использующий компактные, очень мощные, аккумуляторы. Подзаряжается на стоянках. Скорость передвижения не очень велика, около 40 км/ч, но большего для условий города не требуется.

Цена – 250-500 рублей.

Автомобиль.

Автомобиль повышенной проходимости с мощным бензиновым мотором. Надёжное и быстрое средство передвижения. Машины НКВД традиционно красятся в чёрный цвет.

Цена 2500-6000

Эскалатор.

Самодвижущаяся лестница, приводимая в движение мощными электрическими моторами. Строится во всех новых высотных зданиях, магазинах, на вокзалах и станциях подземного метрополитена.

Метрополитен.

Подземные электропоезда, движущиеся по скоростным туннелям между станциями. Быстрый, надёжный и дешёвый транспорт для миллионов людей во всех крупных городах Родины.

Повышающие операции.

Набор медицинских, физических и психологических тренировок, служащих развитию и укреплению человеческого организма.

Амбидекстрия. (10)

Психологические комплексные тренировки и курс растормаживающих психику препаратов позволяют под руководством опытных инструкторов научиться одновременно выполнять сложные и независимые действия каждой рукой по отдельности. Пропадает пенальти -3 за использование “не той” руки.

Впервые данная методика разработана и испытана профессором Вагнером.

Быстрый сон (5)

Гипнотическая тренировка Павлова-Вагнера, позволяющая избавляться от токсинов сна не посредством длительного отдыха, а ударной десятиминутной медитации.

Высокий Болевой Порог. (10)

Методика древних индийских мудрецов “йога”, дополненная и улучшенная профессором Вагнером. Позволяет полностью отрешиться от боли, убирая пенальти -2 за Раны. Активные действия при открытой Ране приводят к получению 1кб дополнительных повреждений.

Гибкость. (5)

Гимнастическая подготовка и инъекции препаратов, долговременно повышающих пластичность суставов тела. Позволяет значительно лучше управляться со своим телом, даёт модификатор +3 на то, чтобы забраться куда-нибудь или скорчиться, уместаясь в тесном неудобном пространстве.

Дыхательная тренировка. (10)

Комплекс дыхательных упражнений, химического воздействия и биологических бактериальных инъекций, позволяющий дышать на большой высоте, задерживать дыхание на срок до 20 минут (до 10 в случае совершения активных действий), а также позволяющий лучше противостоять ядам и токсинам (+2 на броски)

Замедляемый метаболизм. (5)

Персонаж практически прекращает какую-либо активность, все его процессы замедляются. Данная гипнотическая тренировка, подкреплённая инъекцией бактерий-симбионтов, позволяет

погружаться в настоящий анабиоз, замедляя действия ядов и время смерти от ран вдвое. Значительно сокращается количество потребляемого кислорода. Персонаж может при желании сохранять некоторое соприкосновение с окружающим миром, хотя воспринимает искажённую, чрезмерно ускоренную картину событий.

Для того, чтобы выйти из этого состояния, требуется успешный бросок на силу воли. Проваленный бросок можно повторять каждую минуту. Минимальное время нахождения в состоянии замедления – 1 минута.

Идеальный Баланс (5)

Идеальный баланс и координация тела в пространстве. Действия на значительной высоте с минимальной опорой под ногами не требуют бросков на сохранение равновесия во всех случаях, кроме разве что резких действий и прямого боевого столкновения.

Методика тренировок разработана представителем потомственной цирковой династией Лукой Бекмамбетовым при помощи профессора Вагнера, адаптировавшего специализированный курс химиотерапии.

Иммунитет к ядам. (5)

Пересаженная по методике профессора Преображенского и св. отца Мефодия искусственно выращенная благословлённая почечная ткань оборотня. Отфильтровывает большинство вредоносных органических ядов, попадающих в кровь.

Кошачий глаз (10).

Сложная медицинская операция, позволяющая глазу достаточно чётко видеть даже при рассеянном слабом свете. Впрочем, не позволяет видеть в полной темноте.

Метаболическое ускорение (15)

Увеличенные и изменённые при помощи химиобактериальной терапии железы, позволяющие значительно подхлестнуть организм пользователя, заставив его действовать на пределе, а также перестроенная всё той же терапией и подсознательными гипнотическими тренировками нервная система.

Эффект – практически двукратное замедление времени для применившего, позволяющее совершать два действия в раунд. Не забудьте, что на скорость действия применяемой техники и её скорострельность это не влияет.

Действует 10 минут, после чего необходим час отдыха. Ускоренное состояние автоматически нарушается при получении Раны.

Микроскопическое зрение.

Сложные органические линзы, пересаживаемые непосредственно на глаз пользователя. Позволяют концентрироваться на мелких объектах,

и замечать при пристальном рассмотрении отпечатки пальцев или мелкие царапины на рассматриваемой поверхности.

Мышечная матрица. (15)

Комплексная операция, в ходе которой костная ткань укрепляется инъекциями повышающих её прочность симбионтов, стимулируется рост мышечной ткани по всему организму. Даёт +4 ко всем броскам на силу и повышает стойкость к оглушающим повреждениям, которые в значительной степени ослабляются мышечным каркасом.

Орлиный взор. (5)

Сложные органические линзы, пересаживаемые непосредственно на глаз пользователя. Позволяют концентрироваться на удалённых объектах, и замечать предмет размером с человека на расстоянии до пяти километров.

Острое зрение. (5)

Психохимическая стимуляция зрительных центров по методике Павлова-Вагнера, обостряющая восприятие зрительной информации. Полностью излечивает близорукость и дальнозоркость, даёт +2 ко всем броскам на зрительное восприятие.

Параболический слух. (5)

Искусственно стимулированные химически и психологически зоны, ответственные за восприятие и обработку информации, начинают значительно лучше воспринимать звук. Тренированный боец способен прислушиваться ко всему, что происходит в радиусе 10 метров, подсознательно отфильтровывая шумы, и имеет +2 к броскам на восприятие звуков.

Подкожный карман. (5)

Искусственно созданная полость тела, в которой можно прятать маленькие объекты, например микроплёнку, ампулу яда или заряд взрывчатки. Подкожный карман с мощной взрывчаткой зачастую устанавливается на спине, возле головы, у агентов, которые не должны попасть в плен к противнику ни живыми, ни мёртвыми.

Раздельная фокусировка зрения (10)

Разработанная профессором Вагнером техника раздельного зрения, позволяющая фокусировать каждый глаз на отдельной цели. В сочетании с амбидекстрией позволяет высокоэффективно заниматься двумя разными делами, например, вести стрельбу с двух рук по двум разным целям.

Регенерация. (15)

Ускоренное заживление клеток, вызванное пересадкой благословлённых тканей оборотня. Приводит к значительному омоложению организма, повышению роста волос, потенции и клеточной регенерации. Позволяет нейтрализовать вредные последствия оглушающего повреждения за 10 минут вместо одного часа. Также позволяет значительно дольше обходиться без медицинской помощи. Негативные последствия нанесённой Раны сказываются только через два часа без медицинской помощи. Время восстановления от болезней и ран уменьшается вдвое.

Собачий нюх. (5)

Открытый профессором Преображенским способ пересадки собачьих обонятельных рецепторов человеку. В результате, прооперированный получает возможность на расстоянии 5 метров узнавать человека по запаху. Это очень полезно при поиске, или чтобы не попасть в засаду. К недостаткам относится повышенная уязвимость к резким запахам, например низкосортным духам, и неприятие никотина.

Трансморф (20)

Пересадка по методике профессора Преображенского благословлённых желез трансформации оборотня. Лунная лампа профессора Персикова сделала процесс трансформации управляемым. После облучения искусственным лунным светом, агент может перед зеркалом перестроить свою внешность, изменив лицо и даже строение своего тела. За минуту можно изменить свою внешность в достаточной мере чтобы сойти за другого человека. За час кропотливой работы над собой – стать точной копией другого. К сожалению, состояние искусственной трансформации нестабильно, и редко длится дольше 1-6 часов, независимо от желания изменённого.

Усиленные руки (10)

Усиление мышечной ткани и костей рук путём пересадки благословлённой мышечной ткани оборотня и инъекций бактерий-симбионтов в костную ткань. Дают +1 на попадание при нанесении Мощных Ударов в ближнем бою и на 3 метра увеличивают дистанцию, на которую отлетает ударенный. Не могут использоваться для того, чтобы поднимать тяжёлые объекты, если не сопровождаются поддержкой в виде Мышечной Матрицы.

Усиленные Ноги (10)

Усиление мышечной ткани и костей ног путём пересадки благословлённой мышечной ткани оборотня и инъекций бактерий-симбионтов в костную ткань. Дают +1 на попадание при нанесении Мощных Ударов в ближнем бою и на 3 метра увеличивают дистанцию, на которую отлетает ударенный. Удваивают скорость бега на 5 минут,

удваивают дистанцию прыжка (до 6 метров вверх с места, до 8 метров в длину с разбега)

Фотографическая память (5).

Психологические комплексные тренировки и курс растормаживающих психику препаратов позволяют под руководством опытных инструкторов научиться запоминать всё увиденное и услышанное.

Впервые данная методика разработана и испытана профессором Вагнером.

Человек-амфибия (5)

Пересаженные жабры и защитная кожаная крышка, предохраняющая их от пересыхания. Данная операция весьма востребована работниками подводных колхозов и рыбохозяйств.

Технология предоставлена в распоряжение Советского Союза политическим перебежчиком с запада.

Чревовещание. (10)

Расторможенное гипнотической тренировкой и стимулированное химически подсознание человека позволяет тому имитировать голоса других людей. Послушав чужой голос на протяжении минуты, персонаж сможет его симитировать, повторив услышанное тем же самым голосом. Послушав человека на протяжении часа по броску на 9- он сможет разговаривать его голосом. В случае проваленного броска на тренировки уйдёт день.

Эмпатия (5).

Разработанный академиком Павловым набор психологических методик и приёмов, оказывающих безусловно успокаивающее воздействие на животных. Действительно не только для тренированных сторожевых или ездовых животных, но и для выведенных новой наукой химер.

Ядовитые клыки. (10)

Пересаженные по методике профессора Преображенского ядовитые железы. Зубы пациента модифицируются таким образом, чтобы при укусе впрыскивать необходимый ядовитый агент.

Немалую роль в разработке данной модификации сыграла работа комиссии по ликантропии и вурдалачеству, поскольку у их контингента такие клыки имеются от рождения.

Типичный смертельный яд убивает по проваленному броску на Силу и наносит ранение ядом на 2к6 при успешном броске.

Официальные документы.

Агент, работающий в открытую, обязательно имеет при себе номерную бляху и служебные документы, предъявление которых даёт ему право осуществлять свои функции.

Фальшивые документы.

Обеспечивают возможность выдать себя за кого-то ещё. При работе во враждебном окружении являются необходимой мерой безопасности. Изготавливаются командой специалистов группы прикрытия в течение долгого времени, в ходе которого фабрикуется легенда документированного персонажа и комплекс мер по документальному подтверждению его выдуманной истории. Но и при этом такими документами не следует светить больше необходимого. Первоначальный бросок на сохранение легенды при предъявлении фальшивых документов в органах 10-, но каждая засветка такого документа в органах безопасности даёт кумулятивный модификатор -1 к броску.

05. Враждебные организации.

Германская разведка.

Главное имперское ведомство безопасности (РСХА)

Его функции поделены между семью управлениями (генеральных бюро):

АМТ I Первое управление: служба личного состава для всего РСХА,

АМТ II Второе управление: административные и экономические вопросы,

АМТ III Третье управление: внутреннее СД, орган партии. Оперативная разведывательная служба, разделенная на пять групп. Центральная служба насчитывает от 300 до 400 сотрудников под руководством Отто Олендорфа. Органы СД занимаются исследованием и подготовкой экспертиз и материалов общего характера - планы оппозиционных партий и течений, сферы их влияния, системы связей и контактов, воздействие отдельных нелегальных организаций и прочего. В ее распоряжении находится разветвленная сеть агентов внутри страны и за рубежом, досье или личные дела на противников нацистского режима.

АМТ IV Четвертое управление: Гестапо, орган государства. Оперативная служба с исполнительной властью (право производить аресты) в области политики. Центральная служба использует около 1500 сотрудников. Руководитель Генрих Мюллер.

АМТ V Пятое управление: Крипо, орган государства. Оперативная служба с исполнительной властью в криминальной сфере. Центральная служба использует около 1200 сотрудников. Подразделялась на четыре группы. Руководитель: группенфюрер СС Артур Небе.

АМТ VI Шестое управление: Внешняя СД, орган партии. Разведка за границей. Центральная служба использовала от 300 до 500 сотрудников. Подразделялась на шесть групп, в последующие годы - на восемь. Руководитель Вальтер Шелленберг. АМТ VII Седьмое управление: Письменная документация. Исследование идеологии противников режима: франкмасонство, иудаизм, церковь, либералы, марксисты. Орган партии, состоявший из членов СД.

Абвер.

Отдел Абвер-1 (майор Гримейс) занимается разведкой, имеет региональные представительства в Берлине, Дрездене, Штутгарте, Мюнхене, Мюнстере, Кёнигсберге и Штеттине, уделяя основное внимание Франции, Польше, Англии, Чехословакии и СССР.

Отдел Абвер-2 отвечает за аналитическую информацию, радиоперехват, применение шифров и криптоанализ.

В функции отдела Абвер-3 (майор Гимер) входит контрразведка, внедрение в иностранные спецслужбы и борьба с политическими противниками режима в армии.

Штаб-квартира Абвера располагается в Берлине, на улице Тирпиц-Уфер, 72-76.

Общество Туле.

Тайное оккультное общество. Занимается исследованием и применением оккультных техник. Является объектом повышенного внимания.

Небезуспешно противодействует попыткам получения информации об его деятельности и степени информированности о реально действующих оккультных техниках.

Известно, что общество было основано бароном Рудольфом фон Зеботендорфом, сильным оккультистом и, возможно, не вполне человеком.

Получение как можно более подробной информации о нём – насущная необходимость. Агенты, о принадлежности которых к этой службе имеются хотя бы косвенные данные, должны браться живыми любой ценой!

Аненэрбе.

Общество, занимающееся анализом достаточно большой базы древних рунических символов, собранных по всему свету. Давность отдельных магических знаков оценивается в 12 и более тысяч лет. Вероятно, они являются наследием дочеловеческой магической культуры.

Одним из основных функционеров Аненэрбе является Отто Ран, руководитель работ по поиску Грааля – древнего рунического артефакта, хранящего мудрость ушедшей расы.

Судя по косвенным данным, длительное влияние рунических символов на мозг, тело и душу работающих с ними, приводит к изменению человека и превращению его в представителя ушедшей нордической расы.

Возможно, что вся фашистская идеология является не более чем вредоносным духовным вирусом, своеобразной бомбой, заложенной нордической цивилизацией погибающей в войне с протолюдьми – человеческими расами Гондваны.

Деятельность Аненэрбе признана безусловно вредной для всего прогрессивного человечества и подлежит пресечению, поскольку именно рунические практики Аненэрбе лежат в основе подавляющего

большинства германских повышающих операций и в настоящий момент можно с уверенностью утверждать о том, что около 10% населения страны, в основном – представители руководящего звена, уже не вполне люди их души запятнаны чуждым влиянием.

Более того, сохранённые Карлом-Марией Виллигутом рунические ключи позволяют прямое общение с inferнальными существами, в основном использующимися для получения информации технического и оккультного характера.

Японская императорская разведка.

Второе управление японского Генерального штаба — военная разведка
Третье управление японского Главного военно-морского штаба — военно-морская разведка

“Токуму хан” — специальный криптологический отдел Генерального штаба Императорского военного флота

“Кэмпетай” — контрразведка, образована в 1881 году

“Токко кейсацу” — политическая полиция

Созданная в конце XIX века разведка императорского штаба Кансейкеку. Делится на два основных отдела О-бей-ка (западный) и О-шин-ка (китайский). Основным фокусом интересов является Азия. Также, в последнее время отмечается повышенный интерес к Североамериканским Соединённым Штатам.

Действия японской разведки на территории Советского Союза в значительной степени затруднены расовой принадлежностью доступной ей агентуры и низкой эффективностью даже гипнотического обучения своему языку агентов белой расы.

Впрочем, в последнее время учащаются случаи заброски агентов под видом мирных казахов и калмыков, а также вербовка нестойких морально граждан или химико-гипнотическое воздействие, превращающее людей в невольных пособников шпионов.

Основной направленностью деятельности японских империалистов является хищение военных секретов и технологий тяжёлой промышленности, сбор военной информации, планов фортификаций на границе и состояния дел в дальневосточной группировке военно-морского флота.

Для подготовки агентов влияния используются также разнообразные военизированные сообщества, например “Кокурюкай” - общество чёрного дракона. В подготовку входит психическая, физическая и моральная подготовка, превращающая бойцов данной школы в нестигаемых, ловких и хитрых диверсантов. Отдельно стоит отметить тщательно проводимую с самых юных лет синтоистскую религиозную подготовку и насаждение культа богоизбранности японской нации, способствующую развитию фанатичной преданности идеям захватнического империализма.

Руководство разведки готово спасти своих агентов даже в случае провала, зачастую – любой ценой. При такой поддержке их агенты готовы решать поставленную перед ними задачу независимо от сложившейся ситуации, и безгранично преданы идеям своей страны.

Достаточно затруднено также информационное проникновение в дела данной службы, в силу чуждости европейцам её языка, письменности и культуры.

Японская православная церковь

Была создана как инструмент влияния империалистической России на Японию, в ходе гражданской войны и последующего периода нестабильности продана своим новым хозяевам и небезуспешно действовала на территории Советского Союза, выведывая секреты и организовывая опорные пункты снабжения шпионов и диверсантов. Выполоть эту заразу из структур русской православной церкви в полной мере не удалось до сих пор.

Тускула.

В ходе операций “око силы-1” и “око силы-2” правительством Советского Союза было получено неоспоримое доказательство того, что часть представителей белого движения сумела не только успешно завершить начатую царским правительством программу “Владимир Мономах”, но и осуществить успешные запуски эфирных кораблей за пределы атмосферы планеты, после чего, посредством портала, эти корабли перемещались к Тускуле – пригодной для жизни планете, находящейся на значительном расстоянии от Солнечной системы.

Примерная численность белоэмигрантов и их потомков оценивается в 100-120 тысяч человек.

Молодое поколение обитателей Тускулы ведёт шпионскую и подрывную деятельность на территории Советского Союза, выполняя волю реваншистки настроенных представителей поколения эмиграции и осуществляя утечку лучших умов на свою планету, соблазняя нестойких морально обещаниями доступа к своим тайным знаниям.

Правда, представители Тускулы никогда не были замечены в совместных действиях с зарубежными разведками или inferнальными существами, и более того – считают самих себя патриотами России как государства, но это всего лишь вопиющий случай национализма.

Стоит отметить значительные успехи обитателей Тускулы в миниатюризации шпионской и транспортной техники. Благодаря её эффективной работе ещё ни одна операция не дала ничего, кроме нескольких разбитых образцов миниатюрного оборудования, построенного не на электроламповой, а на какой-то иной технологической базе. Рация шпионов Тускулы, например, помещается в спичечном коробке без потери качества связи.

Отдельные шпионы при попытке поимки демонстрировали таланты телекинеза, телепатии, ясновидения и автотелепортации на короткие расстояния без применения технических устройств.

Агенты Тускулы обычно избегают смертоносного оружия, но их миниатюрные пневматические игломёты снаряжаются не только парализующими, но и ядовитыми иглами, и, кроме того, обладают повышенной скорострельностью, так что при столкновениях с ними рекомендуется сохранять предельную осторожность.

Менее значимые противники.

Так или иначе вступали в соприкосновение с Советским Союзом, но эти столкновения были или не очень значительными, или не имели серьёзных последствий. Стоит отметить широкое использование европейскими странами белоэмигрантов и их потомков.

Английская разведка.

MI-6

"Y" - штаб и общие операции

I секция (политическая)

II секция (военная)

III секция (военно-морская)

IV секция (военно-воздушная)

V секция (контрразведка)

VI секция (промышленность)

VII секция (финансы)

VIII секция (связь)

IX секция (шифры)

X секция (пресса)

"YP" - периферийные аппараты и операции

Практически полностью прозрачна для советских агентов. Ряд сочувствующих коммунистическим идеям агентов влияния находится на ключевых постах её служб. Операции английских спецслужб против Советского Союза становятся известны ещё на стадии их разработки. Используется как независимый источник информации о происходящем в мире. В целом безвредна. Периодически предоставляет высокоценную информацию о происходящем в фашистской Германии.

Фашистская Италия.

SIM - Servizio informazioni militari

Отдел "Кальдерини" ("ударная" часть СИМ, 6 отделений, секретариат)

Отдел "Дзуретти" ("ситуационная" часть СИМ, 4 отделения, секретариат)

Отдел "Бонсиньоре" ("оборонительная" часть СИМ, 4 отделения, секретариат, ряд специальных территориальных центров обороны)

Прихвостень Фашистской Германии. Самостоятельности в своих решениях практически не проявляет.

Североамериканские Соединённые Штаты.

Office of Strategic Services (OSS) - Управление стратегических служб (УСС)

Делится на следующие отделы:

СР (секретная разведка)

СО (секретные операции)

ИА (исследование и анализ)

ОПВ (психологическая война)

X-2 (контрразведка)

Federal Bureau of Investigation (FBI) - Федеральное бюро расследований (ФБР) США, создано в июле 1908 года: Дж. Эдгар Гувер (J. Edgar Hoover).

Сыграло ключевую роль в деле противостояния распоясавшимся представителям крупного американского бандитизма.

G-2 (General Staff-2) - армейская разведка генерал-майор Клейтон Л. Биссель

Франция.

Сюртэ - Французская тайная полиция.

Второе Бюро - военная разведка Франции.

Польша.

“Двуйка” - Второй отдел Генерального штаба.

Дефензива

Оффензива

Бюро шифров.

КОП - корпус охраны пограничья.

07. Материалы к ознакомлению:

Книги: Лазарчук/Успенский “посмотри в глаза чудовищ”, майор Гельдерс “война в воздухе”, Шпанов “первый удар”, Валентинов трилогии “Око силы” Беляев “изобретения профессора Вагнера”, “человек-амфибия”, Адамов “тайна двух океанов”, “победители недр”, “изгнание владыки”, Булгаков “роковые яйца”, “Мастер и Маргарита”

Фильмы: Тайна двух океанов, Планета Бурь, Метрополис Фрица Ланга, “Индиана Джонс и...”, “Небесный капитан”, “мумия”.

Аниме/манга: Gunsmith Cats, Hellsing, Trinity Blood, Nausicaa, Chrno Crusade, Metropolis, Сталин против Гитлера.

В написании данного текста была нечувствительно цельнокатана “Зайбацу” Пола Эллиота. Идеологическая обработка текста - Dicelords 2005.